Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

01/19 · Ausgabe 261 · € 4,90

# N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 01

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

**Extra-Beilage**
Kommende & aktuelle Highlight-Games aus Japan

# SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

**XXL-Test zum ultimativen Kampfshowdown für Switch: Liefert Nintendo das beste Smash Bros. aller Zeiten? Lest selbst!**

## POKÉMON LET'S GO!

**Kolumne: Ist Let's Go! ein Verrat an den Fans? + Tipps und Komplettlösung zum Spiel**

## CIVILIZATION 6

**Das Rundenstrategie-Schwergewicht im Test für Switch**

# Distant Worlds

music from

# FINAL FANTASY®

AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE

DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

| 14.02.2019 | 15.02.2019 | 16.02.2019 |
|---|---|---|
| HAMBURG | BERLIN | DÜSSELDORF |
| BARCLAYCARD ARENA | TEMPODROM | MITSUBISHI ELECTRIC HALLE |

RBK ENTERTAINMENT

CMG Computec Media Group

piranha

TICKETS UNTER: ADticket

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

# HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Über ein Dutzend Spielmodi, 74 Kämpfer aus 31 verschiedenen Spiele-Reihen, 82 verschiedene im Kampf nutzbare Items, 103 Stages (in je drei Varianten), über 800 Musikstücke und irrsinnige 1.297 sammelbare Geister-Figuren – wenn man sich diese Statistiken zu *Super Smash Bros. Ultimate* so ansieht, bleibt kein Zweifel daran, dass das neueste *Smash* seinen Beinamen *Ultimate* wahrlich verdient. Doch Masse ist bekanntlich nicht alles, deshalb prüfen wir in unserem Mega-Test, ob *Super Smash Bros. Ultimate* auch reichlich Klasse bietet. Passend dazu blicken wir außerdem in einem Retro-Special auf das erste *Super Smash Bros.* auf dem N64 zurück, dessen Umfang im Direktvergleich zu *Ultimate* regelrecht mickrig wirkt.

Der Nintendo-Prügler hat reichlich Gesellschaft im Test-Bereich, denn der stete Strom an spannenden, neuen Spielen für Switch reißt einfach nicht ab. Da wäre etwa *Sid Meier's Civilization 6*, das fesselnde und vielschichtige Rundenstrategie bietet. Oder darf's gerne Action sein? Von der gibt es reichlich im kostenlos spielbaren Ninja-Shooter *Warframe* oder im spaßigen Indie-Hit *Rogue Legacy*. Anspruch und Atmosphäre erwarten euch dagegen in der Simulation *This War of Mine* und dem Adventure *Valiant Hearts*, die beide die Gräuel des Krieges thematisieren. Mit *Yo-kai Watch 3* haben wir derweil einen 3DS-Titel im Test, was aus Ermangelung an relevanten Veröffentlichungen für Nintendos 3D-Handheld zunehmend seltener wird.

Viel Lesestoff haben wir diesmal wieder für *Pokémon*-Fans. In einer Kolumne gehen wir der Frage nach, ob *Let's Go!* mit seinen stark vereinfachten Spielmechaniken ein Verrat an den langjährigen Fans ist oder ob die Veränderungen der Reihe guttun. Zudem findet ihr im hinteren Heftteil hilfreiche Tipps für euer Abenteuer in Kanto sowie den ersten Teil unserer Komplettlösung. Einige Seiten zuvor gehen wir in einer Reportage dem Thema auf den Grund, wann Spiele eigentlich tatsächlich Retro sind und wann sie nur „auf alt machen".

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

## ZAHLEN & FAKTEN 01/2019

**Das *Smash*-Fieber schlägt zu**
Der Tag, an dem *Super Smash Bros. Ultimate* bei uns in der Redaktion ankam, war ein besonders freudiger. Jeder hat so ein, zwei Spiele, auf die er sich monate- oder gar jahrelang sehnsüchtig vorfreut. Für die meisten in der N-ZONE-Redaktion ist *Smash Ultimate* genau so ein Spiel. Entsprechend entbrannten sehr schnell hitzige Gefechte in der Allstar-Klopperei. Mal wurden in kleinerer Runde zu zweit, dritt oder viert Backpfeifen im Sekundentakt verteilt. Ein andermal haben wir aber sogar ein paar Partien mit acht Spielern gleichzeitig auf die Beine gestellt, was logistisch übrigens gar nicht mal so leicht war! Das Resultat waren total chaotische Kämpfe, in denen die Worte „Wo bin ich gerade?" belustigend oft fielen.

# HEFTINHALT 01/2019

**TEST | SUPER SMASH BROS. ULTIMATE**



**LUKAS**

Nun ist es endlich so weit und die bisher umfangreichste Prügelgaudi der *Smash*-Geschichte geht auf der Switch los!


**START**

Editorial ..... 03
Heftinhalt ..... 04
Magazin ..... 06

**VORSCHAU**

Termine ..... 16

**Switch**

Constructor Plus ..... 14

**TEST**

Team & Meinungsmache ..... 18
Topspiele ..... 56

**Switch**

7 Billion Humans (eShop) ..... 73
Carnival Games ..... 50
Forgotten Anne (eShop) ..... 42
Full Metal Furies (eShop) ..... 71
Gear Club Unlimited 2 ..... 46
Monster Boy und das Verfluchte Königreich (eShop) ..... 36
Moonlighter ..... 38
Rogue Legacy (eShop) ..... 48
Sid Meier's Civilization 6 ..... 28
Super Hydorah (eShop) ..... 72
Super Smash Bros. Ultimate ..... 20
This War of Mine Complete Edition ..... 40
Townsmen (eShop) ..... 70
Valiant Hearts: The Great War (eShop) ..... 44
Warframe (eShop) ..... 32
Wer weiß denn sowas? ..... 51
World of Final Fantasy Maxima (eShop) ..... 34

**3DS**

Yo-kai Watch 3 ..... 52

**REPORTAGE & SPECIAL**

Pokémon: Let's Go! – ein Verrat an den Fans? (Kolumne) ... 12
Retro ist nicht gleich Retro: Wann Spiele wirklich „alt" sind ..... 64

**ONLINE**

Nintendo eShop ..... 70

**RETRO**

N-ZONE Zeitreise ..... 78
Super Smash Bros. ..... 74

**SERVICE**

Pokémon: Let's Go! Einsteigertipps ... 80
Pokémon: Let's Go! Komplettlösung – Teil 1 ..... 82

**COMMUNITY**

Interaktiv ..... 88
Leserbriefe ..... 92

**FINALE**

Ausblick/Impressum ..... 98
Kolumne ..... 96

**TEST | SID MEIER'S CIVILIZATION 6**

**JOHANNES**
Jetzt kommen auch Nintendo-Fans in den Genuss des komplexen und suchterzeugenden Spielprinzips hinter *Civilization*.

**TEST | YO-KAI WATCH 3**

**KATHARINA**
Im dritten Rollenspiel mit den witzigen Geisterwesen geht's erstmals ins Ausland. Was sonst noch neu ist, verrät unser Test.

**KOLUMNE & SERVICE | POKÉMON: LET'S GO!**

**VIKTOR**
Ihr braucht Ratschläge für euer Abenteuer in Kanto? Dann lohnt sich ein Blick in unsere Tipps sowie die Komplettlösung!

# VERKAUFS-TOP-10

## SWITCH

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **SUPER SMASH BROS. ULTIMATE**<br>Entwickler: Bandai Namco/Sora Ltd.<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 01/19<br>Spielspaß: 91%<br>*Smash* setzt sich ganz knapp gegen die Taschenmonster durch. |
| 2 | | **POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & LET'S GO, EVOLI!**<br>Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 12/18<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 79% |
| 3 | | **SPLATOON 2**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/17<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91% |
| 4 | | **MARIO KART 8 DELUXE**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/17<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91% |
| 5 | | **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**<br>Entwickler: Retro Studios — Test in: N-ZONE 06/18<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90% |
| 6 | | **CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/18<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 81% |
| 7 | | **GO VACATION**<br>Entwickler: Bandai Namco — Test in: -<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: - |
| 8 | | **NINTENDO LABO: MULTI-SET**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 06/18<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: - |
| 9 | | **DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION**<br>Entwickler: Blizzard Ent. — Test in: N-ZONE 12/18<br>Hersteller: Blizzard Ent. — Spielspaß: 90% |
| 10 | | **SUPER MARIO ODYSSEY**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/17<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88% |

## 3DS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | | **LUIGI'S MANSION**<br>Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 11/18<br>Spielspaß: 85%<br>Den zweiten Monat in Folge genießt Luigi das Rampenlicht. |
| 2 | | **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**<br>Entwickler: Retro Studios/ M. G. — Test in: N-ZONE 06/13<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 86% |
| 3 | | **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/17<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 86% |
| 4 | | **POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND**<br>Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 01/18<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90% |
| 5 | | **MARIO PARTY: STAR RUSH**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 11/16<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 78% |
| 6 | | **TOMODACHI LIFE**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 07/14<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85% |
| 7 | | **MiiTOPIA**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/17<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 83% |
| 8 | | **CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/18<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 81% |
| 9 | | **SUPER MARIO MAKER 3DS**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/17<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 76% |
| 10 | | **SUPER MARIO 3D LAND**<br>Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11<br>Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90% |

**Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele?** Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

# SPIELE-STREAMS NUR IN JAPAN

**Switch** Außerhalb von Nippon ist der Service aktuell nicht auf Nintendos Agenda.

Japanische Switch-Besitzer können schon seit einer Weile auf die Möglichkeit zurückgreifen, Spiele auf die Hybrid-Konsole zu streamen. Das ermöglicht das Zocken aktueller Titel wie *Assassins's Creed Odyssey* und *Resident Evil 7 biohazard*, für die der Switch eigentlich die nötige Leistung fehlt. Immer wieder kommt unter Nintendo-Spielern die Frage auf, ob es diese Möglichkeit in Zukunft auch außerhalb Japans geben wird. Nintendo-America-Chef Reggie Fils-Aimé dementierte dies jedoch vor Kurzem in einem Interview. Das Problem ist laut Reggie vor allem die Internet-Infrastruktur, die für einen solchen Service nötig ist. Die muss nämlich sehr leistungsstark sein, was in Japan der Fall ist, andernorts aber in der Regel nicht.

# KEINE PLÄNE FÜR N64 MINI

**N64** Aktuell brauchen Fans nicht auf eine Neuauflage zu hoffen.

An dieser Stelle berichteten wir schon mehrfach über eine potenzielle Neuauflage von Nintendos klassischer 64-Bit-Konsole Nintendo 64. Bereits 2016 und 2017 erschienen mit dem Mini-NES und dem Mini-SNES zwei solcher geschrumpfter Neuauflagen der Vorgänger-Heimkonsolen. Gerüchte schüren immer wieder entsprechende Vermutungen. Nun verriet Reggie Fils-Aimé in einem Interview jedoch, dass es bei Nintendo aktuell keine Pläne für ein Mini-N64 gebe. Seiner Aussage nach dienten die bisherigen Minis vor allem dem begleiteten Übergang von der gefloppten Wii U zur Nintendo Switch. Für die Zukunft solle man aber natürlich nicht ausschließen, dass die N64-Neuauflage irgendwann erscheinen könnte.

# RELEASE VON METROID PRIME 4 STEHT FEST

**Switch** Nintendo plant firmenintern bereits den Veröffentlichungszeitraum des Switch-Spiels.

Nach der Ankündigung eines in Entwicklung befindlichen *Metroid Prime 4* für die Nintendo Switch anlässlich der E3 2017 in Los Angeles äußerte Nintendo für lange Zeit keinerlei neue Infos mehr zum nächsten Weltraum-Abenteuer mit Samus Aran. So ist bis heute unklar, wer genau das Spiel entwickelt, was es zu bieten hat oder wann es erscheinen soll. Zumindest Letzteres wurde aber intern mittlerweile festgelegt. Nintendo peilt also einen Zeitraum an, innerhalb dessen *Metroid Prime 4* erscheinen soll. Wann genau das ist, hat Big N bisher noch nicht verraten. Gemeinheit! Die interne Festlegung eines Release-Fensters bestätigte Reggie Fils-Aimé in einem Interview – und außerdem, dass die Entwicklung sehr zufriedenstellend voranschreite.

# MEISTVORBESTELLT:
## SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

**Switch** Das Prügelspiel verzeichnete bereits vor Release enorme Erfolge.

Nach langem Warten ist das heiß ersehnte Nintendo-Prügelspiel *Super Smash Bros. Ultimate* Anfang Dezember für die Switch erschienen. Kurz zuvor verriet Nintendo zwei interessante Fakten zum Spiel. So ist *Super Smash Bros. Ultimate* das am meisten vorbestellte Game der *Super Smash Bros.*-Reihe und stellt damit all seine Vorgänger für N64, Gamecube, Wii, Wii U und 3DS in den Schatten. Zudem ist das Prügelspiel das am meisten vorbestellte Game der Nintendo Switch, wurde also öfters vorbestellt als beispielsweise *Zelda: Breath of the Wild* oder *Super Mario Odyssey*. Ob der Hype gerechtfertigt ist, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test zu *Super Smash Bros. Ultimate* ab Seite 20 dieser N-ZONE.

# SKYWARD SWORD
# FÜR DIE SWITCH?

**Switch** Nach einem Auftritt von Eiji Aonuma brodelt die Gerüchteküche.

Bei einem Konzert zur *The Legend of Zelda*-Reihe in Osaka, Japan, soll der *Zelda*-Produzent Eiji Aonuma vor Kurzem auf der Bühne eine Andeutung zu einer Neuauflage von *The Legend of Zelda: Skyward Sword* gemacht haben. Das berichten mehrere Besucher des Konzerts. So soll er sinngemäß gesagt haben: „Ich weiß, worauf ihr wartet. *Skyward Sword* für Switch, richtig?“ Erwartungsgemäß verbreitete sich diese Geschichte online innerhalb kurzer Zeit und die Gerüchteküche begann schnell zu brodeln. Auf Nachfrage dementierte ein Nintendo-Pressesprecher allerdings offiziell entsprechende Pläne. Dennoch ist es nicht auszuschließen, dass das Wii-Spiel in Zukunft für die Nintendo Switch als Remake neu aufgelegt wird.

# INTELLIGENT SYSTEMS
## SICHERT SICH MARKENSCHUTZEINTRAG

**Biz** Der Eintrag in den Markenschutz könnte auf eine neue Serie hinweisen.

Das Entwicklerstudio Intelligent Systems zeichnet für viele bekannte Nintendo-Serien verantwortlich, beispielsweise *Paper Mario*, *Fire Emblem* oder *WarioWare*. Das japanische Unternehmen sicherte sich vor Kurzem einen neuen Markenschutzeintrag, der wörtlich mit „Kakutodale“ übersetzt werden kann. Gesichert wurde in diesem Zusammenhang der Begriff zur Nutzung für Videospiel- und Smart-Device-Produkte. Möglich wäre also die Umsetzung einer ganz neuen Marke des Nintendo-Partners für die Switch sowie Smartphones und Tablets, eventuell – aber eher unwahrscheinlich – auch für den 3DS. Zwingend ist das jedoch nicht der Fall, denn nicht immer führen Markenschutzeinträge auch zu tatsächlich veröffentlichten Produkten für den Konsumentenmarkt.

# N-ZONE-STECKBRIEF #39

**Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.**

**NAME:**
Gumba

**ERSTER AUFTRI TT:**
*Super Mario Bros.* (1985)

**PROMINENTESTER AUFTRITT:**
*Super Mario Odyssey* (2017)

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN:**
In den frühen *Mario*-Spielen konnten sich Gumbas nach einem Angriff von Mario noch erholen, heutzutage ist diese Fähigkeit verloren gegangen.

**KURZBIOGRAFIE:**
Gumbas sind zwar in so gut wie jedem *Mario*-Spiel vertreten, stehen dabei aber niemals selbst im Rampenlicht. Bis auf wenige Ausnahmen (beispielsweise bei *Super Mario Party* für die Nintendo Switch) sind sie Marios Widersacher. Es gibt viele spezielle Gumba-Abwandlungen wie Gumboss oder Gumbrina, die alle zur Gumba-Spezies gehören. Viele Gumbas sind Teil einer Organisation von Bowser, der sogenannten Koopa-Truppe. Andere sind Diebe und Verbrecher oder gehören zu einer Gumba-Gemeinschaft namens Gumbafurt. Die Gumbas lebten bereits lange Zeit vor Bowser im Pilz-Königreich, damals noch in friedlicher Koexistenz mit den Toads.

**TRIVIA:**
Im Nintendo-Abenteuer *The Legend of Zelda: Link's Awakening* hat Gumba einen Gastauftritt als Widersacher in den Jump&Run-Abschnitten des Spiels. Link besiegt ihn mit seinem Schwert oder Mario-typisch mit einem Sprung auf den Kopf.

# ZAHLEN AUS DEN USA

**Biz** Black Friday und Cyber Monday liefen für Nintendo heuer enorm erfolgreich.

Wie schon seit vielen Jahren üblich, lockten auch heuer wieder zahlreiche Händler mit speziellen Angeboten anlässlich des sogenannten Black Friday sowie Cyber Monday Kunden an. Natürlich gehen dabei auch jede Menge Nintendo-Konsolen, -Spiele, -Zubehör und mehr über die Ladentheken. Nintendo hat das im Nachgang zum Anlass genommen, ein paar interessante Zahlen aus den USA mitzuteilen. Vom 22. bis 26. November konnte Big N allein dort 250 Mio. US-Dollar umsetzen, die gesamten Hardware-Verkaufszahlen stiegen im Jahresvergleich um 45 %. Die Switch-Verkäufe legten im Vergleichszeitraum mit 2017 um 115 % zu, was die Konsole auch in dieser Hinsicht erfolgreicher macht als die Wii. Insgesamt wurden damit in den USA bisher 8,2 Mio. Switch-Geräte verkauft, die erst kurz zuvor veröffentlichten neuen *Pokémon*-Spiele für die Hybrid-Konsole erreichten innerhalb kürzester Zeit 1,5 Mio. abgesetzte Einheiten. Der Nintendo 3DS steht allein in den USA nach Black Friday und Cyber Monday bei insgesamt 22 Mio. Verkäufen, das SNES Mini kommt auf 2,5 Mio., das NES Mini auf 2 Mio.

# HYCARUS-CONTROLLER

**Hardware** Im Kurztest: Ein Dritthersteller-Controller, der dem Pro-Controller Konkurrenz machen will.

Der Pro-Controller der Switch ist auch abseits beinharter Nintendo-Fans ein sehr geschätztes und vielgelobtes Eingabegerät zum Spielen. Da dessen Preis jedoch recht hoch liegt, treten schon seit dem Release der Switch zahlreiche Dritthersteller an, ihre eigenen Pro-Controller-artigen Gamepads für weniger Geld anzubieten, im Fall des Controllers von Hycarus in etwa für die Hälfte. Abstriche müsst ihr dafür zumindest in Teilen bei der Verarbeitungsqualität machen, die Buttons sitzen etwas locker. Davon abgesehen liegt der Controller aber angenehm in der Hand, hat ein gutes Gewicht und eine schicke Button-Beleuchtung im Betrieb, die optisch durchaus etwas hermacht. Die Einrichtung ist simpel, in der beiliegenden Anleitung erklärt und sie unterscheidet sich nicht von Nintendo-Controllern. Die Vibrationsfunktion ist sehr intensiv und dadurch deutlich bei leiser Umgebung zu hören, die Laufzeit von sechs bis sieben Stunden liegt massiv unter der vom Original-Pro-Controller. Geladen wird für einen vollen Akku rund zwei Stunden lang per Micro-USB statt USB-C. Heißt: Ihr könnt nicht das Kabel eines Nintendo-Pro-Controllers verwenden! Das Spielgefühl mit dem Hycarus-Controller ist zu Beginn ungewohnt, aber nach kurzem Einspielen gut, für den günstigen Preis ohnehin. Vorteil: Das Gamepad ist auch kompatibel mit Windows und Android. Der Pro-Controller von Nintendo zwar auch, aber eben nicht offiziell.

# WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

## DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

## CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

## Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

**Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE**

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

**DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:**

**bewerbungen@computec.de**

**Oder per Post an:**
**Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung**
**Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth**

# ASSASSIN'S CREED FÜR SWITCH?

**Switch** Möglicherweise erscheint eine Compilation für die Nintendo Switch.

Spieleentwickler und -hersteller nutzen unterschiedliche Wege, um Neuveröffentlichungen aus ihrer Produktion anzukündigen. Manchmal dienen zu diesem Zweck Pressekonferenzen, oft genügt eine schnöde Pressemitteilung, in wieder anderen Fällen gibt es die neuesten Infos über soziale Medien. Manchmal geht solchen Ankündigungen aber eine unbeabsichtigte Enthüllung voraus, beispielsweise durch übereifrige Online-Shops. Mutmaßlich so geschehen bei *Assassin's Creed Compilation* für die Switch. Wie ein spitzfindiger Internetnutzer bemerkte, listete ein großer Onlinehändler nämlich ebendiese Compilation in seinem Shop, mit einem angeblichen Preis von rund 40 Euro und einem Release-Datum Ende März, wobei vor allem Letzteres ein Platzhalter sein könnte. Vorausgesetzt natürlich, es handelt sich nicht um einen plumpen Fehler oder eine gut gemachte Täuschung. So oder so: Wir halten euch selbstverständlich auf dem Laufenden, wenn sich in irgendeine Richtung etwas Neues zu *Assassin's Creed* für die Nintendo Switch ergibt.

**SPEZIAL-AUSGABE ZU SUPER SMASH BROS.!**

# WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

**1181:** Die Stage „Turm des Plateaus" in *Super Smash Bros. Ultimate* hat hylianische Schriftzeichen, welche sich als „Smash Bros." übersetzen lassen.

**1182:** Die Geldscheine aus dem Münzkampf-Modus von *Super Smash Bros.* für Wii U sind viel detaillierter gestaltet, als es das normale Spielgeschehen zu sehen erlaubt. So befindet sich im Hintergrund des Aufdrucks auf dem Geldschein das Nintendo-Hauptquartier sowie das Autogramm des Serienschöpfers Masahiro Sakurai.

**1183:** Bei der Stage „Traumbrunnen" in *Super Smash Bros. Melee* lässt sich ein interessantes Detail entdecken: Die Spiegelungen aller Kämpfer zeigen die Figuren niemals mit geschlossenen Augen, im Gegensatz zu ihrem Gegenstück.

**1184:** Drückt man bei *Super Smash Bros. Melee* nach einem gewonnenen Match vor Erscheinen des Ergebnisbildschirmes B, X, oder Y, so verändert sich je nachdem die gezeigte Siegerpose der eigenen Figur.

**1185:** Ness ist in der *Super Smash Bros.*-Serie unter anderem für seine trickreichen Yo-Yo-Angriffe bekannt. Wer sich mit den verschiedenen Tricks auskennt, hat eventuell schon bemerkt, dass er real existierende Kunststücke verwendet: „Around the World" ist seine A+oben-Attacke, der A+unten-Angriff dagegen nennt sich „Walk the Cat", eine kleine Variation von „Walk the Dog".

**1186:** *Tekken*-Veteran Heihachi hätte es beinahe in die Kämpferriege in *Super Smash Bros.* für 3DS & Wii U geschafft, musste sich letztendlich aber nur auf ein Mii-Outfit beschränken. Stattdessen entschied man sich aufgrund der simpler umsetzbaren Moves für *Street Fighter*-Legende Ryu.

**1187:** *Super Smash Bros. für Wii U* war der erste Titel für eine Nintendo-Konsole überhaupt, der die Preload-Funktion nutzte. Das bedeutet, man lädt sich vor Erscheinen des Spiels die Daten herunter, um ab dem Release schneller spielen zu können.

**1188:** Wer kennt die japanexklusive *Detective Club*-Reihe? Kaum jemand! Das ist auch der Grund, warum die Protagonistin Ayumi Tachibana keine spielbare Kämpferin in *Super Smash Bros. Melee* werden durfte, obwohl sie durchaus in der engeren Wahl stand. Stattdessen findet man die Schülerin aber als sammelbare Trophäe im Spiel vor.

**1189:** Der Grund, warum die Ice Climbers Nana und Pepe in *Super Smash Bros.* für 3DS & Wii U aussetzen mussten? Der 3DS! Dieser kommt mit dem Spiel selbst schon an seine technischen Grenzen und hätte Probleme damit gehabt, beide Kletterer gleichzeitig auf dem Kampffeld anzuzeigen. Aus demselben Grund wurden auch Olimars Pikmin-Helferlein von fünf auf drei Exemplare gleichzeitig reduziert.

**1190:** Das ikonische Fass aus der *Donkey Kong*-Reihe findet sich auch in *Super Smash Bros. Melee* wieder. Schaut man sich hierbei die Unterseite an, so erkennt man dort geschrieben: 2L84ME. Interessanterweise gibt es ein 3D-Artwork von *Donkey Kong Country*, auf welchem Donkey Kong, Diddy Kong und Cranky Kong zu sehen sind sowie eine Holzkiste mit demselben Kürzel.

# MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

**Promo** An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

## OCEANHORN

### Konkurrenz für Zelda

Zugegeben: Die meisten Spiele für Smartphones und Tablets sind von Grund auf eher für die schnelle Runde zwischendurch und unterwegs als für ausgiebige Sessions auf der heimischen Couch ausgelegt. Dennoch gibt es Mobiltitel, die in die zweite Kategorie fallen und dabei sogar eine richtig gute Figur machen. *Oceanhorn* ist das beste Beispiel dafür. Das unübersehbar von *Zelda* inspirierte Rollenspiel lässt euch eine große Welt voller unterschiedlicher Inseln erkunden, eine spannende Geschichte erleben, jede Menge Waffen und Fähigkeiten sammeln sowie gegen herausfordernde Boss-Gegner in den Kampf ziehen, um die Spielwelt von *Oceanhorn* vor bösen Mächten zu retten. Die Steuerung über den Touchscreen ist vergleichsweise gut umgesetzt, besser greift ihr aber zu einem Controller, um das volle Potenzial des Spiels auszuschöpfen. Übrigens ist derzeit schon ein zweiter Teil in Arbeit, der statt auf eine Draufsicht auf ein dreidimensionales Abenteuer setzt und ebenfalls von *Zelda* inspiriert ist.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rollenspiel |
| **Entwickler:** | FDG Entertainment |
| **Plattform:** | Android, iOS |
| **Preis:** | 5,99 Euro |
| **WERTUNG** | ★★★★☆ |

## POSTKNIGHT

### Postalische Abenteuer

Das Leben eines Postboten besteht nur aus Päckchen, Stress und Pakete-beim-Nachbarn-Abgeben? Das mag vielleicht heutzutage der Fall sein, früher aber war der Postbote offenbar ein ehrbarer Ritterberuf und mehr von Kämpfen gegen allerlei merkwürdige Widersacher, Magie und mächtige Waffen geprägt. Genau das tut ihr nämlich im Rollenspiel *Postknight*. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, verbessert ihr eure Spielfigur kontinuierlich in ihren Fähigkeiten, also beispielsweise Angriff, Verteidigung und Geschwindigkeit. Außerdem erwerbt ihr immer bessere Rüstung und freundet euch mit den Bewohnern der Dörfer und Städte an, die ihr auf eurem Abenteuerfeldzug durchstreift. Kämpfe finden in Echtzeit statt, bei denen ihr automatisch lauft, gezielt angreift und euch verteidigt.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rollenspiel |
| **Entwickler:** | Kurechii |
| **Plattform:** | Android, iOS |
| **Preis:** | Free2Play |
| **WERTUNG** | ★★★★★ |

## ANIMATION THROWDOWN

### Von Karten und Comics

Was haben *Family Guy*, *Bob's Burgers*, *Futurama*, *American Dad* und *King of the Hill* gemeinsam, außer dass sie allesamt spaßige Animationsserien für Erwachsene sind? Alle fünf sind Teil des Kartenspiel-Crossovers *Animation Throwdown*! Typisch für diese Art von Spiel sammelt ihr Dutzende verschiedene Karten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Typen und Seltenheitswerten, stellt euch daraus ein eigenes Kartendeck zusammen und zieht in den virtuellen Sammelkarten-Kampf gegen wahlweise computergesteuerte Gegner oder im Multiplayer-Modus auch menschliche Widersacher. Für zusätzliche Unterhaltung sorgen animierte Zwischensequenzen im Stil der echten Animationsserien, die in Sachen Qualität den Fernsehserien in nichts nachstehen und auch Synchronisation mit den Original-Sprechern bieten. Spieltechnisch setzt *Animation Throwdown* neben dem reinen Sammeln der Karten auf die geschickte Kombination, die ihr erst nach und nach erlernen müsst.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Adventure |
| **Entwickler:** | Kongregate |
| **Plattform:** | Android, iOS |
| **Preis:** | Free2Play |
| **WERTUNG** | ★★★★☆ |

EINE KOLUMNE
VON COSIMA STANEKER

# POKÉMON LET'S GO!

## EIN VERRAT AN DEN FANS?

Bereits seit der Ankündigung erntet *Pokémon: Let's Go!* viel Kritik von langjährigen Fans: es sei zu seicht, zu anders, zu limitiert und sowieso total überflüssig. Doch stimmte überhaupt die Erwartungshaltung?

Als Nintendo im Mai 2018 *Pokémon: Let's Go!* ankündigte, hielt sich meine Begeisterung in Grenzen: Obwohl ich die *Pokémon*-Reihe schon lange sehr zu schätzen weiß, sprachen mich die gezeigten Änderungen in den neuen Abenteuern nicht unbedingt an. Lieber würde ich ein Jahr auf den für 2019 angekündigten, klassischen Teil warten. Sämtliche Informationen, die Nintendo in den darauffolgenden Monaten veröffentlichte, bestärkten mich in meiner Entscheidung. Ich hatte schlicht kein großes Interesse an einem noch simpleren, vollpreisigen *Pokémon*-Spiel und zählte mich zudem nicht zur anvisierten Zielgruppe. Für mich war der Drops damit gelutscht – zumindest bis ich die Möglichkeit erhielt, *Pokémon: Let's Go!* in der letzten Ausgabe der N-ZONE zu testen.

### Alles richtig gemacht?

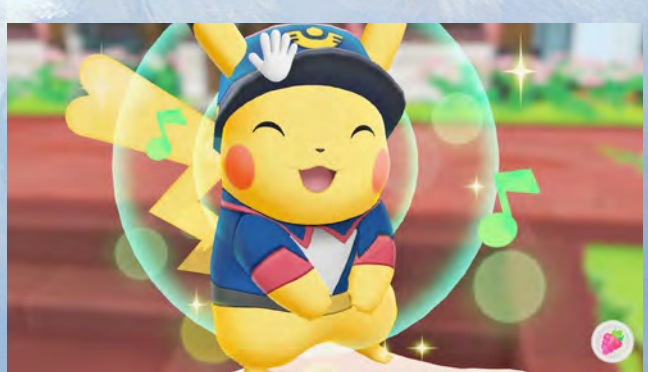
Für einige andere Fans schien die Ankündigung der *Let's Go!*-Spiele dagegen einem persönlichen Affront gleichzukommen, den sie nicht ohne Weiteres hinnehmen konnten. Immerhin wurde gewaltig an der Basis ihrer Lieblingsspielreihe gerüttelt: Keine Begegnungen mit wilden Pokémon, kein Züchten von Eiern und – um Himmels willen! – ein von *Pokémon Go* übernommenes Fangsystem. Pfui!

Die festgefahrene Erwartungshaltung und harsche Kritik dieser Fans kann ich angesichts der sehr eindeutigen Informationslage überhaupt nicht nachvollziehen. Nintendos PR-Team hatte von Anfang an eine maximal transparente Arbeit geleistet; sämtliche Funktionen, Absichten und Inhalte der Titel waren bis Release bekannt. Überdies war zur gleichen Zeit ein weiteres, traditionelles Hauptspiel angekündigt worden – eine durchdachte, geschickte Taktik, die sich Blizzard bei der Ankündigung von *Diablo: Immortal* lieber hätte abschauen sollen.

### Zutritt strengstens verboten

Halten wir also fest: Dass *Pokémon: Let's Go!* in puncto Gameplay aus der Reihe tanzen und sich in erster Linie an ein neues Publikum richten würde, war zu keinem Zeitpunkt ein Geheimnis. Natürlich gibt es auch zahlreiche *Pokémon*-Spieler, denen die neue Ausrichtung von *Let's Go!* absolut bewusst ist und die sich nicht daran stören. Doch wieso fällt es vielen Fans trotzdem so schwer, den neuen *Pokémon*-Teil zu akzeptieren? In den letzten Monaten konnte ich in Gesprächen und beim Lesen diverser Foreneinträge ein zentrales und in Gaming-Kreisen nicht unübliches Motiv beobachten: den Gatekeeping-Effekt.

Bei diesem entscheidet eine Gruppe von Personen darüber, wer ihnen zugehörig ist und wer nicht. In diesem Fall hatten einige augenscheinlich das Recht für sich gekapert, zu bestimmen, wie ein waschechtes *Pokémon*-Spiel aus-



***Pokémon: Let's Go!* richtet sich eindeutig an eine jüngere Zielgruppe. Die übertriebene Niedlichkeit sowie der Chibi-Look sind aber bei Weitem kein Seriennovum.**

**Jetzt mal ehrlich: Das umstrittene Fangsystem ist mindestens genauso spannend wie der tausendste Zufallskampf gegen ein wildes Enton, nämlich überhaupt nicht.**

Von den liebevoll gestalteten und animierten Zwischensequenzen hätten wir 2019 sehr gerne mehr.

zusehen habe, um sich einen Platz in der Hauptreihe zu verdienen. Das Fehlen mancher Kernfunktion war dabei natürlich mehr als inakzeptabel – dass man an einen Titel wie *Pokémon: Let's Go!* nicht dieselben Ansprüche stellen kann wie an die vollwertigen Vorgänger, kam so manchem Nörgler erst gar nicht in den Sinn. Solcherlei Unkenrufe sind Gift für jede Fangemeinde und verhindern, dass sich neue Spieler für die Materie begeistern – ironischerweise war genau das ja auch die ursprüngliche Intention hinter *Pokémon: Let's Go, Evoli! & Pikachu!*

## Unter Umständen unfair

Auch wenn ich der Meinung bin, dass die regulären *Pokémon*-Spiele seit Jahren keinen hohen Schwierigkeitsgrad mehr bieten und es im Grunde nicht nötig war, einen noch zugänglicheren Teil zu entwickeln, hat *Pokémon: Let's Go!* durchaus seine Daseinsberechtigung. Vor allem denke ich, dass sich viele der Änderungen nicht auf die weiteren Hauptspiele auswirken werden. Wer Angst hat, die furchtbar redundanten und unverhältnismäßig langwierigen Kämpfe gegen wilde Monsterchen im nächsten Teil zu missen, sollte einen Gang runterfahren und sich lieber darüber freuen, dass Nintendo mit *Let's Go!* eine Spielwiese für interessante Innovationen gefunden hat.

Ob *Let's Go!* letztlich ein gelungenes *Pokémon*-Spiel ist, sei dahingestellt. Ich bin auch nach meinem Test jedenfalls nicht davon überzeugt, dass es Nintendo gelungen ist, sowohl Serienneulinge als auch langjährige Taschenmonster-Fans optimal zu bedienen. Dass unter einigen Fans bis zuletzt eine vollkommen verquere Erwartungshaltung vorherrschte, fand ich trotz allem unfair. Ich kann ja irgendwie verstehen, dass sich einige Fans ein vollwertiges *Pokémon*-Erlebnis gewünscht haben, dennoch wäre es mehr als angemessen, wenn man *Pokémon: Let's Go!* als das betrachtet und bewertet, was es ist. Und außerdem haben die Entwickler ja für nächstes Jahr schon ein klassisches *Pokémon*-Abenteuer versprochen.

**Cosima Staneker**

> „Einige hatten augenscheinlich das Recht für sich gekapert, zu bestimmen, wie ein waschechtes *Pokémon*-Spiel auszusehen habe."

**Welche Einstellung vertretet ihr? Ist *Let's Go!* ein Verrat an der Reihe oder habt ihr bereits alle Pokémon in Kanto eingekapselt? Schreibt uns!**

Noch nie war das Pokéversum so lebendig. In die Zeit der unsichtbaren Pokémon will ich ganz sicher nicht zurück. Lasst die Monster also bitte weiterhin flanieren.

Klar sind die Kämpfe stark reduziert und eher anspruchslos. Ersteres dürfte 2019 aber wieder anders sein, Letzteres ist schon lange ein *Pokémon*-Problem.

# CONSTRUCTOR PLUS

**Strategie** Es hat lange gedauert, doch nun soll *Constructor* in einer stark erweiterten *Plus*-Fassung bald für die Switch erscheinen. Wir haben das Aufbauspiel schon mal ausprobiert.

Ursprünglich 1997 zur Blütezeit der Aufbau-, Management- und Strategie-Spiele erschienen, bekam *Constructor* unter dem Namenszusatz „HD“ 2017 zum 20-jährigen Jubiläum eine Neufassung für Konsolen und PC spendiert, die eigentlich auch für die Switch hätte erscheinen sollen. Unvorhersehbare Umstände, das verriet uns Mark Cale vom Entwickler System 3, führten allerdings dazu, dass das Aufbauspiel für die Nintendo-Konsole immer wieder verschoben wurde. Das ändert sich nun aber im Januar 2019, denn dann erscheint *Constructor Plus* für die Switch. Plus? Ja, denn weil gut Ding Weile haben will, waren die Entwickler von System 3 in der Zwischenzeit fleißig und haben Unmengen an neuen Inhalten in die Switch-Version gepackt. Wir durften eine fast fertige Version des Spiels ausgiebig ausprobieren – lohnt sich die Warterei?

## Aufbauspiel mit Kniff

Grundsätzlich ist *Constructor Plus* ein Echtzeit-Stategiespiel vom Typus Aufbauspiel. Das heißt: Ihr beginnt zunächst nur mit eurem Hauptquartier und einer weitestgehend unbebauten Spielwelt, sehr begrenzten Ressourcen und wenigen Arbeitern. Nach und nach errichtet ihr auf dieser Grundlage ein lukratives Immobilien-Imperium. Zu diesem Zweck verfügt ihr über Arbeiter verschiedener Kategorien wie Poliere oder Handwerker, mit deren Hände Arbeit verschiedenste Gebäude errichtet werden. Einerseits benötigt ihr Ressourcen-Gebäude, die euch mit Baumaterialien wie Holz oder Zement versorgen, andererseits seid ihr auch auf Wohngebäude und vor allem deren Mieter angewiesen, um neue Bürger und Arbeiter zu produzieren und Geld einzunehmen. Letzteres ist auch mit speziellen Gebäuden wie beispielsweise Casinos möglich. Zu Spielbeginn verfügt ihr nur über die Möglichkeit, wenige Gebäude zu bauen. Nach und nach schaltet ihr immer mehr der über 130 verschiedenen Gebäude frei. Neben dem klassischen Modus bietet *Constructor Plus* auch noch eine Vielzahl von Szenarien mit speziellen Bedingungen, „Aufträge“ genannt. Hier startet ihr unter anderen Rahmenbedingungen und müsst andere Vorgaben erfüllen, um zu gewinnen.

Doch wie überhaupt gewinnen bei einem Aufbauspiel? Indem ihr eure Gegner besiegt! Klingt komisch? Mag sein, denn das genau ist die Besonderheit an *Constructor*. Lokal gegen

**Ohne Ressourcen wie Holz oder Zement könnt ihr keine neuen Gebäude bauen, daher seid ihr auf zum Beispiel ein Sägewerk maßgeblich angewiesen, um voranzukommen.**

**Eure Häuser, eure Regeln: Ihr bestimmt ganz genau, welche Mieter einziehen und ob diese für Umsatz oder neue Arbeiter beziehungsweise Bürger sorgen sollen.**

menschliche Mitspieler oder allein gegen computergesteuerte Widersacher müsst ihr euch nämlich beweisen, indem ihr euren Gegnern mit unfairen Mitteln beispielsweise Gebäude klaut oder deren Mietern in euren Kasinos das Geld aus der Tasche zieht. Zur Verfügung stehen euch zu diesem Zweck verschiedene spezielle Figuren wie Horrorclowns oder Hippies, die ihr auf hinterhältigem Wege einsetzen könnt. Beispielsweise lasst ihr den Hippie vor einem gegnerischen Gebäude eine Straßenparty veranstalten und beginnt zeitgleich, ebendieses Gebäude zu annektieren. Eilt euer Widersacher mit seinen Mafiosi oder Handwerkern zur Verteidigung, können die sich nicht der Anziehungskraft der Straßenparty entziehen und tanzen mit dem Hippie, sodass ihr das fremde Gebäude ungestört einnehmen und beispielsweise direkt verkaufen und so zu Geld machen könnt. Diese und ähnliche Mechanismen stehen euch zahlreich zur Verfügung und sorgen oftmals für witzige Situationen.

## Upgrades für alle

Doch damit noch lange nicht genug, denn *Constructor Plus* bietet nicht nur unzählige Spielwelten wie verschiedene Gegenden inklusive fremder Planeten wie Uranus oder Mars, sondern geizt auch nicht an vielfältigen Verbesserungsmöglichkeiten und vielen kleinteiligen Detail-Systemen. Ihr könnt beispielsweise besser qualifizierten Nachwuchs eurer Mieter erzielen, indem ihr eine Gadget-Fabrik baut und dort PCs herstellt, die für die Bildung der Sprösslinge sorgen. Oder ihr wertet das Schlafzimmer auf, um die Geburtenrate zu beschleunigen. Oder ihr verbessert die Küche für eine höhere Lebensspanne. Oder, oder, oder. In der bereits erwähnten Gadget-Fabrik stellt ihr außerdem verschiedene Verteidigungsprodukte gegen fremde Eingriffe her. Die Hundehütte bewahrt eure Grundstücke beispielsweise sehr effizient vor feindlichen Aktivitäten, indem sie Diebe oder Hippies fernhält.

## Deftiger Humor

Nicht unerwähnt bleiben darf gewiss der trockene britische Humor des Spiels, der fast durchgehend unter die Gürtellinie geht. Das fängt beim optionalen Tutorial an, bei dem ihr nicht nur die zunächst erschlagend anmutende Anzahl an Möglichkeiten nähergebracht, sondern auch gleich einige witzige Sprüche gedrückt bekommt. Die unterste Stufe von Mietern heißt zum Beispiel Assis. Vorurteile gegenüber nahezu jeder typisch-westlichen Gesellschaftsgruppe wie Studenten, Arbeiter, Angestellte und Co. sind zentraler Bestandteil des Spiels und entscheiden über die Anforderungen von Gebäuden.

Beim ausgiebigen Anspielen konnten wir uns davon überzeugen, dass *Constructor Plus* auf der Switch rund und flüssig läuft, wenngleich die Grafik sicherlich nicht das Maximum aus der Konsole herausholt, die zahlreichen gleichzeitig ablaufenden Prozesse auf dem Bildschirm allerdings schon. Die Steuerung, oft problematisch bei dieser Art von Spielen ohne Tastatur und Maus, ist überraschend leichtgängig und präzise. Das Spiel macht einen guten ersten Eindruck und überzeugt uns in den ersten Spielstunden bisher vor allem durch ausgeklügelte Mechaniken und seinen speziellen Humor. Ob das bei längerer Spielzeit auch noch der Fall ist, muss ein ausführlicher Test der finalen Fassung zeigen.

**Johannes Gehrling**

In der Gadget-Fabrik baut ihr allerhand nützliche Dinge, zum Beispiel zur Verteidigung eures Besitzes oder für die effiziente Übernahme fremder Gebäude.

Startet der Hippie eine Straßenparty, zieht er alle gegnerischen Figuren in seinen Bann. Freie Bahn für euch, um Gebäude eurer Mitspieler zu übernehmen.

Auch auf fremden Planeten wie Mars oder Uranus dürft ihr ein zwielichtiges Immobilien-Imperium aufbauen.

**MEINUNG**
Johannes Gehrling

**„Außergewöhnlicher Humor, der Bestandteil des Gameplays ist: Das funktioniert!“**

Als großer Fan klassischer Aufbauspiele freue ich mich auf *Constructor Plus* für die Switch. Stand ich der Steuerung mit einem Controller vor dem Anspielen noch skeptisch gegenüber, konnte ich mich schnell mit dieser Alternative zu Maus und Tastatur anfreunden. Das eigentliche Aufbau-Gameplay ist ausgetüftelt und vielseitig, der Einstieg dadurch nicht unbedingt leicht, aber dank optionaler Tutorials auch für genrefremde Spieler zu stemmen. Der britische Humor ist mehr als nur nettes Beiwerk, er bestimmt den Spielablauf maßgeblich. Das ist ungewöhnlich und entfaltet sich in einem außergewöhnlichen, aber spaßigen Echtzeit-Strategiespiel. Obendrein ist der Umfang enorm, was in Zukunft wohl zu einem ziemlich zeitintensiven Test führen wird.

**INFOS**

| | |
|---|---|
| **Hersteller:** | System 3 |
| **Entwickler:** | System 3 |
| **Termin:** | Januar 2019 |

**Wann erscheint was?** Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 06. Dezember 2018.

# Nintendo Switch

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **A** | | |
| A Hat in Time | Gears for Breakfast | 2018/2019 |
| Alchemic Cutie | Circle Entertainment | 2019 |
| Animal Crossing | Nintendo | 2019 |
| **B** | | |
| Bayonetta 3 | Nintendo | Nicht bekannt |
| Bit Boy!! Arcade Deluxe | Bplus | 2018/2019 |
| BlazBlue: Central Fiction | Arc System Works | 08. Februar 2019 |
| **C** | | |
| Cat Quest 2: The Lupus Empire | The GentleBros | Frühjahr 2019 |
| Constructor Plus | System 3 | Januar 2019 |
| Cosmos Defenders | Fierey Squirrel | 2018/2019 |
| Cube Life: Survival HD | Cypronia | 2018/2019 |
| **D** | | |
| Daemon X Machina | Nintendo | 2019 |
| Dead End Job | Headup Games | 2019 |
| Decay of Logos | Rising Star Games | Frühjahr 2019 |
| Doom Eternal | Bethesda | Nicht bekannt |
| Dragon Marked For Death | Inti Creates | Winter 2018/2019 |
| Dragon Quest Builders 2 | Square Enix | Nicht bekannt |
| Dragon Quest XI | Square Enix | Nicht bekannt |
| Dream Alone | Fat Dog Games | 2018/2019 |
| **E** | | |
| Everspace: Stellar Edition | Rockfish Games | 11. Dezember 2018 |
| **F** | | |
| Fimbul | Eurovideo | Frühjahr 2019 |
| Final Fantasy Fables: Chocobo's Mystery D.E. | Square Enix | Winter 2018/2019 |
| Final Fantasy 7/9/12 | Square Enix | 2019 |
| Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster | Square Enix | 2019 |
| Final Fantasy Crystal Chronicles | Square Enix | 2019 |
| Fire Emblem: Three Houses | Nintendo | Frühjahr 2019 |
| Firewatch | Valve | 2018/2019 |
| Fitness Boxing | Nintendo | 21. Dezember 2018 |
| **G** | | |
| Grandia 1 & 2 HD Remaster | GungHo | Winter 2018/2019 |
| Gris | Devolver Digital | Dezember 2018 |
| **H** | | |
| Hellfront: Honeymoon | Thunderful | Frühjahr 2019 |
| Hyper Sports R | Konami | Nicht bekannt |
| **I** | | |
| Inlight | Sunnyside Games | 2019 |
| Ion Maiden | 3D Realms | Frühjahr 2019 |
| Ira | Ore Creative | 2018/2019 |
| **K** | | |
| Katamari Damacy Reroll | Bandai Namco | 20. Dezember 2018 |
| Killer Queen Black | Bumblebear Games | Frühjahr 2019 |
| **L** | | |
| Last Encounter | Exordium Games | 2018/2019 |
| Luigi's Mansion 3 | Nintendo | 2019 |
| **M** | | |
| Metroid Prime 4 | Nintendo | Nicht bekannt |
| Modern Combat | Gameloft | Nicht bekannt |

# Nintendo Switch (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| Monkey Wall | Game Attack | Nicht bekannt |
| Monster Energy Supercross – T. O. V. 2 | Milestone | 08. Februar 2019 |
| **N** | | |
| N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure | Soedesco | Frühjahr 2019 |
| New Super Mario Bros. U Deluxe | Nintendo | 11. Januar 2019 |
| Ninjala | GungHo. Online Ent. | Frühjahr 2019 |
| **O** | | |
| Onishuma: Warlords | Capcom | Januar 2019 |
| Our World is Ended | PQube | 2019 |
| **P** | | |
| Penguin Wars | Dispatch Games | 2018/2019 |
| Pillars of Eternity | Obsidian Entertainment | Winter 2018 |
| Pokémon für Nintendo Switch | Nintendo | 2019 |
| Protoform | Circle Entertainment | 2019 |
| Putty Pals | Harmonious Games | 2018/2019 |
| Puzzlebox | Bplus | 2018/2019 |
| **R** | | |
| Real Farm | Soedesco | 2018/2019 |
| Redout | Nicalis | Nicht bekannt |
| Reverie | Rainbite | Nicht bekannt |
| Rise: Race the Future | VD-Dev | Nicht bekannt |
| RPG Maker MV | NIS America | 2019 |
| **S** | | |
| Saint's Row: The Third | Deep Silver | März 2019 |
| Shadow of Loot Box | Ratalaika Games | 2018/2019 |
| Shakedown Hawaii | vBlank | Frühjahr 2019 |
| Skullgirls 2nd Encore | Lab Zero | 2018/2019 |
| Slay the Spire | Humble Bundle | 2019 |
| Soundfall | Drastic Games | 2019 |
| Squadron 51 | Loomiarts | Winter 2018/2019 |
| Sublevel Zero Redux | Coatsink | 2018/2019 |
| Super Smash Bros. Ultimate | Nintendo | 07. Dezember 2018 |
| **T** | | |
| Tale of the Ice Staff | Zodiac Games | 2019 |
| Tales of Vesperia: Definitive Edition | Bandai Namco | Winter 2018/2019 |
| Team Sonic Racing | Sega | 21. Mai 2019 |
| Terraria | 505 Games | 2019 |
| The Lego Movie 2 Videogame | Warner Bros. Int. | 2019 |
| The Princess Guide | NIS America | 2019 |
| Town (Arbeitstitel) | Game Freak | 2019 |
| Travis Strike Again: No More Heroes | Grasshopper Manuf. | 18. Januar 2019 |
| Trials Rising | Ubisoft | Februar 2019 |
| **U** | | |
| Unruly Heroes | Magic Design Studio | 2018/2019 |
| **V** | | |
| Vampyr | Focus Home Interactive | Nicht bekannt |
| V-Rally 4 | Bigben Interactive | 14. Dezember 2018 |
| **W** | | |
| Warborn | Raredrop Games | 2019 |
| Wargroove | Chucklefish Games | Frühjahr 2019 |
| **X/Y/Z** | | |
| Xenon Racer | Soedesco | Nicht bekannt |
| Yoshi's Crafted World | Nintendo | Frühjahr 2019 |

## (New) 3DS

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **A** | | |
| Antipole DX | Saturnine Games | 2018/2019 |
| **D** | | |
| Dragon Fantasy | The Muteki Corporation | 2018/2019 |
| **K** | | |
| Kirby und das extra magische Garn | Nintendo | 2019 |
| **M** | | |
| Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s Reise | Nintendo | 25. Januar 2019 |
| Mutant Mudds 2 | Renegade Kid | 2018/2019 |
| Mixed Messages | Activision | 2018/2019 |
| **R** | | |
| Rise: Race the Future | VD-Dev | 2018/2019 |
| **S** | | |
| Shakedown Hawaii | vBlank | 2018/2019 |
| Spheroids | Eclipse Games | 2018/2019 |
| **Y** | | |
| Yo-kai Watch 3 | Level-5 | 07. Dezember 2018 |

## Mobile

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| Mario Kart Tour | Nintendo | Winter 2018/2019 |
| The Legend of Zelda | Nintendo | 2019 |

### NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE (SWITCH)

**Hersteller:** Nintendo | **Genre:** Jump & Run | **Termin:** 11. Januar 2019

### MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER (3DS)

**Hersteller:** Nintendo | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 25. Januar 2019

*Johannes freut sich auf*

# POKÉMON FÜR SWITCH

Die *Let's Go*-Spiele sind zwar gerade erst erschienen, ich aber frage mich: Was können wir von den neuen *Pokémon*-Hauptspielen eigentlich erwarten?

Schon länger haben wir nichts Neues mehr zu den *Pokémon*-Spielen für die Switch gehört, die voraussichtlich Ende 2019 erscheinen werden. Ich rede hier natürlich von den „richtigen" neuen Editionen, den nächsten „Hauptspielen", der neuen „Generation" oder wie man es auch nennen mag. Denn: *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* sind tolle Spiele, die mir persönlich viel Spaß machen, keine Frage. Aber sie sind eben abgespeckte Übergangs-Spiele – eine Art Spin-off und doch auch irgendwie nicht. Was genau wäre eigentlich die richtige Bezeichnung? Man weiß es nicht, muss man aber auch nicht. Viel lieber will ich ohnehin über die nächste Generation reden, wie ich die Bezeichnung am treffendsten finde. Was dürfen wir da eigentlich erwarten? Neue Taschenmonster, da bin ich mir ziemlich sicher und wahrscheinlich stimmt ihr mir da überwiegend auch zu. Eine neue Spielwelt? Auch das ist nicht unwahrscheinlich. Die interessantere Frage ist daher: inwiefern wird sich die Spielmechanik ändern? Werden auch die neuen Spiele 2019 dem Trend folgen und eher leichter denn anspruchsvoller? Werden auch hier keine Kämpfe gegen wilde Pokémon mehr möglich sein? Und wie sieht es eigentlich mit der grafischen Leistung aus: Setzt die nächste Generation optisch auf die gleiche Technik wie die *Let's Go!*-

Titel oder holen die Entwickler dafür noch mal mehr aus der Switch raus? Einerseits ist die Entwicklung sicher schon recht weit vorangeschritten, andererseits wird Game Freak die Erfahrungen mit *Let's Go!* bestimmt berücksichtigen. Es bleibt also weiterhin spannend für Pokémon-Fans!

**Johannes Gehrling**

**Das N-ZONE-Team.** Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

## VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

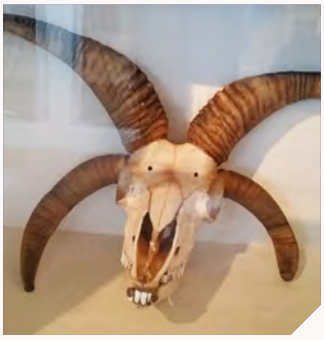
**Spielt gerade:** Sid Meier's Civilization 6 (Switch), Asterix & Obelix XXL 2 (Switch), Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade (PC), Magic the Gathering Arena (PC)
**Sieht gerade:** Avengers: Infinity War (endlich!), Solo: A Star Wars Story
**Und sonst:** Jetzt, wo ich *Diablo 3* und *Civilization 6* auf der Switch gespielt habe, wurde mir erneut klar, wie unfassbar praktisch die Switch als Hybrid-Konsole einfach ist. Ich hoffe inständig, dass Nintendo auch bei künftigen Konsolen auf dieses Konzept setzen wird!

## LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

**Spielt gerade:** Super Smash Bros. Ultimate, Spyro: Reignited Trilogy
**Sieht gerade:** Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events Season 2
**Liest gerade:** Sin City
**Und sonst:** Meine Freundin und ich haben unseren Japan-Urlaub für März/April gebucht und auch schon zahlreiche Ausflüge organisiert! Beziehungsweise sie hat das alles getan, ich habe fröhlich genickt und zugestimmt, schließlich war ich noch nie dort und kenne mich ergo auch nicht mit den Sehenswürdigkeiten aus. Wird bestimmt toll!

## KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

**Spielt gerade:** This War of Mine
**Sieht gerade:** Wild Wild Country
**Liest gerade:** Imaginative Realism von James Gurney
**Und sonst:** Was würde ich nur ohne meine Wärmflaschen machen? Die sind wirklich unverzichtbar! Auch empfehlenswert für Frostbeulen: aufgeraute Bettwäsche. Super kuschelig! Freue mich trotzdem schon drauf, wenn die Tage wieder länger werden und ich neue Pflänzchen für den Balkon ziehen kann. PS: Meine Güte, passt viel Text in diesen Kasten hier rein.



## JOHANNES GEHRLING (27, Volontär)

**Ist reif für:** ausgiebigen Urlaub
**Sieht gerade:** aus dem Fenster seiner neuen Wohnung in Nürnberg
**Liest gerade:** die Gebrauchsanweisung seiner neuen Waschmaschine
**Und sonst:** Der Umzug ist geschafft, juhu! Während ich diese Zeilen schreibe, steckt mir die ganze Arbeit zwar noch fest in den Knochen, aber zumindest muss ich nun nicht mehr pendeln. Was für ein Gewinn an Lebensqualität! Dank dem lieben Lukas habe ich auch schon Lampen und Regale hängen. Herrlich ist das!

## MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

**Hört gerade:** White Denim – Performance
**Sieht gerade:** Die Brücke – Staffel 4
**Liest gerade:** Marlon James – Der Kult
**Und sonst:** Anfang Januar geht's mal wieder nach Wien. Hauptsächlich um Schnitzel zu essen und ins Kunsthistoirische Museum zu gehen. Bruegel anschauen und die von Wes Anderson und Juman Malouf konzipierte Austellung „Spitzmaus Mummy in a Coffin and other Treasures" bestaunen. Zum Glück habe ich Freunde, die solche Städtetrips anleiern und mich zeitweise von der Winter-Tristesse befreien.

## BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

**Spielt gerade:** XCOM 2: War of the Chosen (PC), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Civilization 6 (Switch)
**Sieht gerade:** Jede Menge kitschige Weihnachts-Specials. Das gehört dazu!
**Liest gerade:** Baurecht! Und es bleibt nicht nur beim Lesen, ich habe mit meinem fantastischen Kollegen Fritz sogar höchstpersönlich Baustellen kontrolliert.
**Und sonst:** Das Spiel, das ihr hier zu sehen bekommt, nennt sich *Shadowgate Classic*. Es war der Titel zu meinem ersten bezahlten Test – vor fast 20 Jahren!

## COSIMA STANEKER (21, Praktikantin)

**Spielt gerade:** Cattails. Ist wie Stardew Valley, bloß mit Katzen. Genau mein Fall.
**Sieht gerade:** schwarz für eine Wohnung im „Immobilienparadies" Stuttgart. Dusche in der Küche für 900 warm? Na klar.
**Liest gerade:** To Aru Majutsu no Index LN
**Und sonst:** bin ich dezent neidisch auf Lukas' Japanreise – sogar im Frühling! Also ich hocke im März ja wieder in der Hochschule, das ist natürlich ein (räusper) etwa gleichwertiges Vergnügen. Wenigstens war ich am Wochenende mit meiner Schwester Sushi essen, immerhin.

## EBRU CEBECI (23, Praktikantin)

**Spielt gerade:** Pokémon UltraSonne
**Sieht gerade:** The Chilling Adventures of Sabrina
**Liest gerade:** The Girl on the Train
**Und sonst:** Ich bin froh, dass ich die Lösung zu Pokémon: Let's Go endlich fertiggestellt habe. Aber seitdem ich ein Schillerndes Enton gefangen habe, bin ich auf Shiny-Jagd. Dank des Schillerpins erhöhe ich meine Chancen auf Shiny-Taschenmonster. Ich hoffe nur noch auf ein Schillerndes Taubsi. Und ja, Tauboss ist mein Lieblings-Pokémon. Gurr.

# MEINUNGSMACHE

| | **Lukas Schmid** | **Viktor Eippert** | **Katharina Pache** | **Johannes Gehrling** |
|---|---|---|---|---|
| **TOP-TITEL** | Super Smash Bros. Ultimate | Sid Meier's Civilization 6 | Super Smash Bros. Ultimate | Super Smash Bros. Ultimate |
| **FLOP-TITEL** | - | - | - | - |

Super Smash Bros. Ultimate (Switch)
∅ Wertung: 9,75 // Test S. 20

Ich habe lange überlegt, ob ich hier jetzt eine 9 oder eine 10 hinschreibe. Bedenkend, dass ich inzwischen unzählige Stunden in den Titel investiert und noch immer nicht genug habe, viel die Wahl schlussendlich doch leicht. **10**

Ich bin zwar kein so großer *Smash*-Fan wie meine lieben Kollegen, doch dank der vielen Spielmodi und der gigantischen Kämpferauswahl macht die Mega-Prügelsause auch mir viel Spaß. Obwohl ich meistens verliere. **9**

Die Reihe begleitet mich seit meiner Kindheit, ich trage ein paar stark rosa getönte Brillengläser, wenn ich *Super Smash Bros.* spiele. Deshalb ist es gut, dass Lukas Tester war! So verderbe ich mir nicht den Spaß, hehe. **10**

Das Beste kommt dieses Jahr definitiv zum Schluss. Die Switch hat 2018 zwar viele tolle Games gesehen, *Super Smash Bros. Ultimate* stellt aber alles in den Schatten und wird mich sicher noch lange beschäftigen. **10**

Sid Meier's Civilization 6 (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 28

Aufbaustrategie ist halt so gar nicht mein Genre. Ich finde es aber schön, dass diejenigen, die damit was anfangen können, dem Aufbau auch auf der Switch frönen können – und zwar in einer echt guten Umsetzung. **6**

Hier bin ich ganz in meinem Element! *Civ 6* bietet reichlich Tiefgang und richtig viele verschiedene Wege, sein Reich auf dem Weg von der Antike in die Moderne zum Sieg zu führen. Zum Glück ist der Port echt gelungen. **9**

Früher habe ich gerne *Civ* gespielt und ich bin dem Genre alles andere als abgeneigt. Aber ist halt kein neues Spiel. Schöne Sache jedoch, dass der Port anscheinend gelungen ist. Vielleicht schau ich mal rein. **7**

Strategiespiele sind für mich ein zweischneidiges Schwert. Einerseits mag ich das Genre grundsätzlich, andererseits wird es mir schnell zu komplex und damit anstrengend. *Civilization 6* ist irgendwo dazwischen. **7**

Warframe (Switch eShop)
∅ Wertung: 5,75 // Test S. 32

Wenn ich schon mal Online-Shooter spiele (und das tue ich nicht oft), dann nur die richtig guten. *Warframe* ist per se nicht schlecht, aber einfach furchtbar belanglos. Dann greife ich schon eher zu *Splatoon 2*. **4**

Unter den zahlreichen Free-2Play-Shootern spricht mich *Warframe* dank des eher ungewöhnlichen Settings und der superschnellen Action noch mit am meisten an. Auf lange Sicht wird mir der Grind aber doch etwas viel. **7**

Ich schreibe das ja wirklich oft bei dieser Portschwemme, aber mehr fällt mir zu *Warframe* echt nicht ein: Toll, dass die Switch eine Version bekommt, ist aber weder mein Genre noch meine Thematik. **6**

Ein weiterer kostenloser Online-Shooter hat seinen Weg auf die Switch gefunden. Cool für Shooter-Fans, ich als Zaungast begnüge mich aber weiterhin mit *Fortnite*, wenn es denn mal eine Runde Online-Shooter sein soll. **6**

World of F. F. Maxima (Switch eShop)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 34

Als *World of Final Fantasy* vor einiger Zeit auf der PS4 erschien, erwartete ich mir überhaupt nix und wurde positiv überrascht. Der Charme des Abenteuers kommt auch auf der Switch rüber, nur grafisch schaut's schlechter aus. **7**

*World of Final Fantasy* kann sicherlich nicht mit den Hauptspielen mithalten, aber das will es auch gar nicht. Stattdessen ist es ein munteres, charmantes Abenteuer, das *FF*-Fans regelmäßig zum Lächeln bringt. **8**

Ist halt ein Spin-off für die Hardcore-Fans. Ich selbst habe nicht jeden Teil der umfangreichen Reihe gespielt und an mir gehen deshalb einige Anspielungen und Bezüge vorbei. Ist einfach nichts für mich. **5**

Im Gegensatz zu anderen Genres sind Rollenspiele auf der Switch außerordentlich breit vertreten, nun gesellen sich nach und nach auch so einige *Final Fantay*-Titel dazu. Freut mich für die Fans, mir aber echt egal. **6**

Gear Club Unlimited 2 (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 46

Beim Vorgänger habe ich mich noch über die Handy-Herkunft des Spiels aufgeregt. Der Nachfolger ist tatsächlich eine Exklusiventwicklung für die Switch und macht meiner Meinung nach insgesamt deutlich mehr her. **7**

Racer spiele ich ziemlich selten, wenn aber, dann müssen es arcadige Genreableger wie *Need for Speed* sein. Da die Reihe in den letzten Jahren stark abgebaut hat, kann *Gear Club Unlimited 2* diese Lücke womöglich schließen. **7**

Mir reicht *Mario Kart* als Rennspiel, das ist einfach ein Genre, dem ich wenig abgewinnen kann. Das sagt aber nichts über *Gear Club Unlimited 2* aus, es scheint ja ein ordentlicher Racer zu sein. **7**

Da ich arcadige Rennspiele sehr mag, hatte ich mit *Gear Club Unlimited 2* viel Spaß. Da die Entwickler viele Probleme angegangen sind, sogar nochmal eine ganze Ecke mehr als letztes Jahr mit dem ersten Teil. **8**

Yo-kai Watch 3 (3DS)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 52

Mit den Taschengeistern (Copyright L. Schmid) wurde ich nie warm und werde es wohl auch nie mehr werden. Seitdem ich zwei Folgen der unfassbar dämlichen Fernsehserie gesehen habe, trifft das sogar noch mehr zu. **5**

Das erste *Yo-kai Watch* habe ich echt gerne durchgespielt, aber bei den Nachfolgern hatte ich irgendwie dieses „Nur mehr vom Gleichen"-Gefühl. Vielleicht versuche ich es mit dem vierten Teil auf der Switch wieder. **6**

Ich verbinde wenig Gefühle mit diesem Monstersammelrollenspiel, ganz im Gegensatz zu *Pokémon*. Wenn ich in den Neunzigern *Yo-kai Watch* gespielt hätte und heute *Pokémon* erschienen wäre, wär's was anderes. **6**

*Yo-kai Watch* hat zwar nicht den Nostalgiebonus eines *Pokémon*, das mich schon in meiner Kindheit faszinierte und seither stets begleitet, kommt aber nah ran. Auch der dritte Teil ist unheimlich knuffig und charmant. **8**

# SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

N-ZONE Switch HIT

**Beat 'em Up** Das mit weitem Abstand am heißesten herbeigesehnte Switch-Spiel des Jahres ist hier und schickt mehr Nintendo-Recken in die Schlacht als jemals zuvor. Das ultimative Paket oder eine ultimative Enttäuschung?

**Da können die Singleplayer-Inhalte noch so gelungen sein, das absolute Herzstück des Spiels ist natürlich wieder einmal der Multiplayer-Modus.**

**Die Zwischensequenzen im Story-Modus sind wirklich sehr spektakulär inszeniert, es gibt jedoch nur eine Handvoll davon.**

Wird's ein Remaster des Wii-U-Ablegers oder ein völlig neues Spiel? Angesichts der riesigen Fülle an finanziell auf Nintendos Flop-Konsole Wii U mäßig erfolgreichen Titeln, die auf der Switch einen zweiten Frühling erlebten (*Mario Kart 8*, *Captain Toad: Treasure Tracker*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *Bayonetta 2*, um nur eine Handvoll zu nennen), stand nach dem ersten Enthüllungsteaser von *Super Smash Bros.* für Nintendo Switch diese Frage lange im Raum. Ein Port wäre etwas enttäuschend, aber finanziell eine nachvollziehbare Entscheidung seitens Nintendo gewesen. Jetzt wissen wir: Nix war's mit Port, wir erhalten ein durch und durch neu entwickeltes *Smash Bros.*, welches mit dem Namenszusatz *Ultimate* noch dazu ganz schöne Ansprüche an sich selbst stellt. Alle jemals enthaltenen Figuren, fast alle Stages, ein umfangreicher Singleplayermodus und auch sonst zahlreiche Elemente zeigen jedoch: Die Entwickler meinen es durchaus ernst! Nachdem wir bei diversen Anspielmöglichkeiten bereits intensiv in das Spiel hineinschnuppern konnten, steht jetzt aber das engültige Urteil darüber an, ob Nintendo die gewaltigen Erwartungen erfüllen kann oder ob die Qualität angesichts der vielen Inhalte auf der Strecke bleibt.

## Kampf-Grundlagen

Machen wir's kurz: Nein, tut sie nicht. Einige wenige Punkte halten uns davon ab, *Super Smash Bros. Ultimate* als den ultimativen Serienteil zu bezeichnen. Doch das, was wir geboten bekommen, ist nichtsdestoweniger so in sich stimmig und unterhaltsam, dass wir uns kaum beschweren wollen. Aber der Reihe nach, erst einmal ganz grundsätzlich für absolute Neueinsteiger: Was ist *Super Smash Bros.*? Im Kern ein 2D-Prügelspiel, in dem die Fähigkeiten der knapp 74 Kämpfer (je nach Zählweise gibt's leichte Abweichungen) in deren Attacken und Bewegungen abgebildet werden. Die grundsätzliche Steuerung ist bei jeder Figur gleich: Wir können springen, mit A normale und mit B Spezialangriffe auslösen – wahlweise aufgeladen oder nicht und jeweils in vier verschiedene Richtungen. Zudem können wir Gegner und Gegenstände greifen und werfen, einen Schild beziehungsweise einen Ausweichmove aktivieren und mehr. In der Theorie also alles sehr ähnlich, in der Praxis jedoch unterscheiden sich die Aktionen der einzelnen Recken so sehr, dass sich (abseits einiger Quasi-Kopien) schnell die eigenen Favoriten abzeichnen. Zudem gibt es drastische Unterschiede bezüglich Größe und Schnelligkeit, einige Figuren können gleich fünf oder mehr Sprünge in der Luft

**Im Storymodus sowie am Ende der unterschiedlichen Klassischen Durchgänge wartet stets ein Bossgegner auf uns. Dabei kann, muss es sich aber nicht zwingend, um Master- und Crazy Hand handeln. Unter anderem treffen wir hier auf Rathalos aus *Monster Hunter* und Galleom aus *Super Smash Bros. Brawl*.**

## DIE PLASTIKFIGUREN-ARMADA KÄMPFT MIT

**Satte 74 Kämpfer bieten sich natürlich an, auch entsprechend mit Amiibo in die Vollen zu gehen; eine Gelegenheit, die sich Nintendo nicht entgehen lässt.**

In Sachen Amiibo-Kompatibilität dürfte *Ultimate* niemand was vormachen: Sämtliche bisher erhältlichen *Smash*-Amiibo werden unterstützt, zudem werden im Verlauf des Jahres alle noch nicht als Plastikrecken verfügbaren Kämpfer erhältlich sein. Der Sinn im Spiel: Die Amiibo der Figuren werden als sogenannte FIG-Fighter ins Spiel importiert, KI-Recken, deren Level wir durch geopferte Geister und die Teilnahme an Matches steigern können. Dadurch werden sie immer stärker. Im Grunde handelt es sich bei diesem wohl schwächsten aller Spielmodi, der so ähnlich auch schon im letzten Teil enthalten war, also um ein glorifiziertes Tamagotchi. Mit sämtlichen anderen Amiibo können wir übrigens Geld, Geister und mehr freischalten. Immerhin.

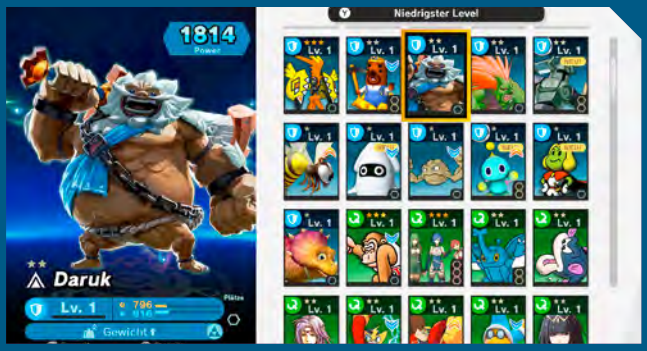
ausführen, während andere auf zwei kleine Hüpfer beschränkt sind, und, und, und.

Was Nintendo hierbei besser gelingt als jemals zuvor, ist das Balancing der Kämpfer, die seit *Brawl* nicht mehr ausschließlich aus dem Hause Nintendo stammen, sondern auch Drittherstellerspielen entliehen sein können. Wir behaupten definitiv nicht, jeden der zig Kämpfer so intensiv gespielt zu haben, dass wir deren Talente und Schwächen endgültig bewerten können. Jedoch hatten wir mit keinem davon das Gefühl, derart im Vorteil oder im Nachteil gegenüber den anderen Figuren zu sein, dass die Gefechte unfair gewesen wären. Potenziell kann jeder Recke ein Hauptkämpfer werden, wenn man sich intensiv genug mit ihm beschäftigt – eine beeindruckende Leistung! Wohl auch, um diesen Umstand gewährleisten zu können, wurden so gut wie alle der altbekannten Kämpfer leicht bis drastisch überarbeitet, eben nicht nur äußerlich, sondern auch bezüglich ihrer Fähigkeiten. Als netten Zusatzeffekt bringt diese Designentscheidung mit sich, dass sich manche vormals ähnlichen Figuren nun deutlicher unterscheiden. Link etwa, der in *Ultimate* das Design aus *Breath of the Wild* verpasst bekommen hat, wirft diesmal mit Fernzünder-Bomben und geht damit anders vor als Junger Link und Toon Link. Zahlreiche Figuren bekamen neue Ultra Smashes spendiert, also Spezialattacken, die sich durch das Item Smash-Ball auslösen lassen. Fast genauso beeindruckend wie die Menge und Diversität der Fighter ist jene der Stages. Insgesamt erwarten uns sage und schreibe 103 Stück, zum großen Teil aus den Vorgängern bekannt, aber auch jede Menge neue Exemplare finden sich darunter. Fast jede davon bildet eine Videospielreihe oder ein Einzelspiel ab. Handelt es sich bei manchen Stages um relativ traditionelle Arenen, enthalten andere interaktive und massiv den Kampf beeinflussende Elemente. Darunter sind auftauchende Gegner, sich ändernde Levelstrukturen oder die Stages scrollen sogar in bester 2D-*Mario*-Tradition von links nach rechts oder umgekehrt. Wer die Varianz der Stages liebt, sich aber trotzdem auf das pure Kämpfen konzentrieren will, der darf wie schon im direkten Vorgänger wieder sogenannte Alpha- und Omega-Versionen der Levels auswählen, in denen die jeweilige Thematik bewahrt wird, das Stagedesign aber deutlich vereinfacht und interaktive Elemente deaktiviert werden. Eine ebenso simple wie auch geniale Lösung!

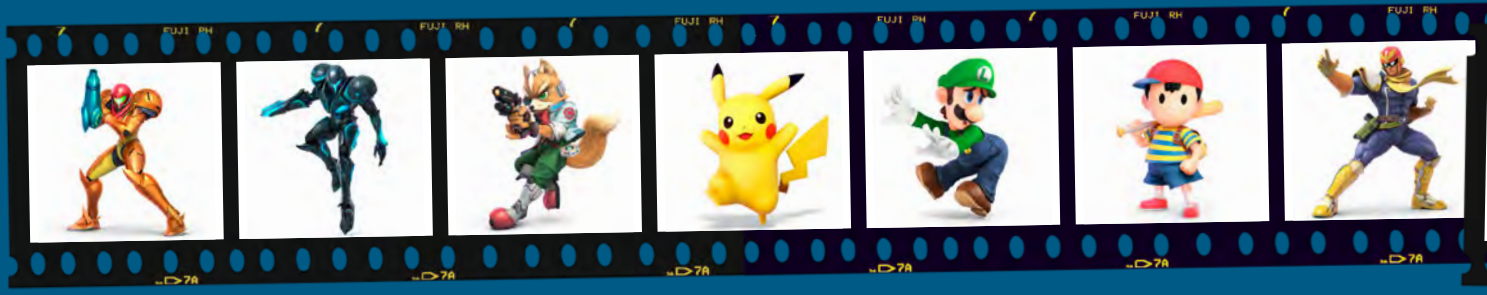
### Ein Licht für Einzelspieler

Wenden wir uns nun aber der Frage zu, die uns alle beschäftigt: Was taugen die unterschiedlichen Spielmodi in *Ultimate* und vor allem: Was kann die Story-Kampagne namens Stern der Irrenden Lichter? Wer sich darunter eine Art 2D-Jump&Run mit Kampfelementen erwartet, wie es „Der Subraum-Emissär“ in *Brawl* für die Wii war, der wird enttäuscht. Hier stehen die Kämpfe und nichts als die Kämpfe im Mittelpunkt! Nach einer toll inszenierten und englisch vertonten (die restlichen Ansagen im Spiel erlklingen in deutscher Sprache) CGI-Eröffnungssequenz finden wir uns auf einer riesigen 2D-Oberwelt wieder, von der aus wir auf vorgegebenen Pfaden unzählige Punkte abklappern und uns in Auseinandersetzungen beweisen, immer mit dem Ziel vor Augen, dem Endgegner

**Es gibt kaum was Befriedigenderes, als diesen Bildschirm aufploppen zu sehen, der einem verrät, dass man nun die Chance bekommt, einen neuen Kämpfer freizuschalten.**




**Theoretisch kann man seine Geister jederzeit frei wählen. In der Praxis verließen wir uns aber meistens auf die Auto-Auswahl, die das Spiel für uns vornimmt.**



Manche der Geister können sich wie Pokémon entwickeln, sobald sie Stufe 99 erreicht haben. Welche dazu fähig sind, wird zum Glück transparent kommuniziert.

Im Klassischen Modus schlägt sich jeder der Kämpfer durch eine an ihn angepasste Kampagne. Auf den Jungen Link etwa warten ausschließlich Gegner aus Hyrule.

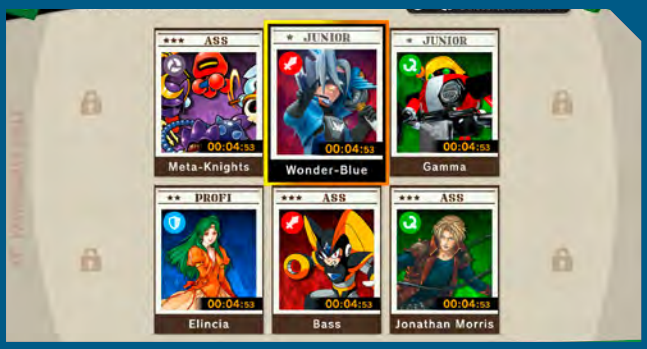
Kyra in der Mitte der Map das Handwerk zu legen. Klingt auf den ersten Blick sehr simpel, hat aber viel mehr zu bieten als es den Anschein hat. Zuallererst können wir unsere Figur zu Beginn nicht frei wählen. Wir starten stets mit Kirby, weitere *Smash*-Kollegen schalten wir erst frei, wenn wir sie in speziellen Matches besiegt haben. Außerdem existiert kein fester Pfad – an zahlreichen Stellen müssen wir wählen, welchen Weg wir einschlagen wollen, und sind anschließend für einige Zeit an diese Entscheidung gebunden. Sogar kleine Umgebungsrätsel haben es ins Spiel geschafft, meist platziert in ebenfalls ganz schön umfangreichen Untergebieten, die wir durch verschiedene Portale betreten. Da gilt es etwa, in einem Labyrinth den richtigen Pfad zu wählen, um möglichst viel Nahrung aufzusammeln, oder einen der Bosse durch geschickte Wahl des Weges in die Ecke zu treiben, um ihn bekämpfen zu können.

## Ohrfeigen für Obermotze

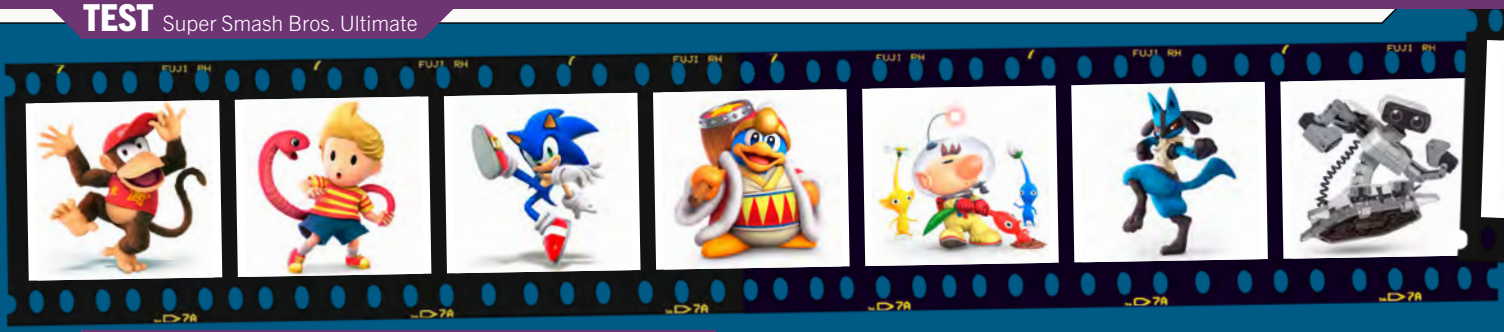
Ja, richtig gelesen, auch Bosse sind abseits des finalen Obermotzes Teil des Programms. Darunter finden sich Klassiker wie Master Hand, Crazy Hand und Galleom, aber auch zahlreiche neue und teils überraschende Widersacher. Schon im Voraus bekanntgegeben wurde etwa der Auftritt von Rathalos aus der *Monster Hunter*-Reihe. Wer alles im Story-Modus schaffen will, kann gut und gerne 25 Stunden einplanen und hat dann noch nicht gezwungenermaßen alles gesehen. Und dabei haben wir noch gar nicht den wichtigsten Motivationsfaktor des Modus erwähnt: die Geister. Dabei handelt es sich um in den Kategorien Primär und Sekundär daherkommende Artworks aus einer Vielzahl an unterschiedlichsten Spieleserien. Diese rüsten wir aus, um die Statuswerte unserer Helden damit zu boosten oder ihnen sogar spezielle Fähigkeiten oder Items an die Hand geben zu können. Zudem verfügen die primären Geister über Stärkewerte, die direkt unsere Figur beeinflussen und für manche Kämpfe unabdingbar sind. Die Gefechte kommen nämlich mit unterschiedlichen Härtegraden daher. Wissen wir, dass wir gegen einen Feind der Stufe 9.000 antreten, so sollten wir auch einen entsprechenden Geist wählen. Zusätzlich sind die Helferlein noch in drei Arten unterteilt, welche nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip gegeneinander jeweils effektiv, neutral oder eben nicht besonders durchschlagskräftig sind. Weiterhin können wir unsere Primärgeister sogar aufstufen, sie damit stärker machen und einige von ihnen beim Erreichen von Level 99 in neue, stärkere Geister verwandeln – *Pokémon* lässt grüßen!

Die sekundären Unterstützer sind dazu da, uns etwa Resistenz gegen giftige Böden zu geben oder uns in Auseinandersetzungen, die primär auf Fernkampf ausgelegt sind, von Haus aus mit einer Feuerwaffe starten zu lassen. Jawohl, so gut wie alle Gefechte im Storymodus finden nämlich unter bestimmten Voraussetzungen statt, meistens entsprechend dem Geist, den man freischaltet. Mit den vorhandenen Kämpfern sowie mittels Helfertrophäen – temporär erscheinenden Figuren, die wir mit einem Item an unsere Seite rufen können – werden nämlich die Charakteristika und Fähigkeiten der Geister so gut wie möglich simuliert. Eine sehr nette

Im Stern der irrenden Lichter und in Matches gegen Geister erwarten uns Hindernisse wie Giftböden, die mit bestimmten Geistern aber neutralisiert werden können.




Auf der Geistertafel finden wir unterschiedlich schwere Kämpfe zum Freischalten neuer Geister. Die Auswahl wird dabei alle paar Minuten komplett durchgewechselt.



## VOLLE KONTROLLE

**Nach wie vor schwören viele *Smash Bros.*-Spieler auf den Gamecube-Controller – und ihre Rufe werden auch auf der Switch erhört. Das ist aber nicht die einzige Steuerungsoption.**

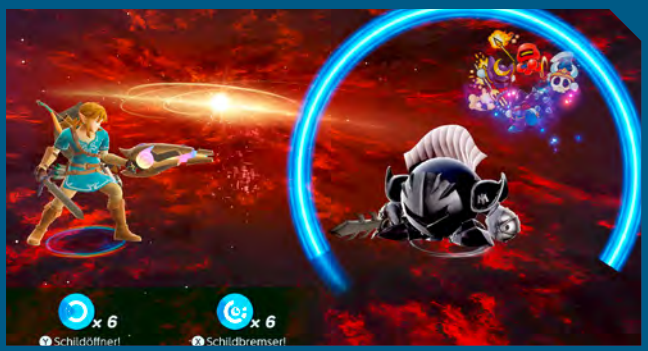
Wir haben *Super Smash Bros. Ultimate* hauptsächlich mit dem Pro Controller getestet und können sagen: funktioniert klasse! Natürlich lässt sich das Spiel aber auch mit zwei Joy-Cons spielen und wer mal Gäste im Haus, aber nicht genug Controller bei der Hand hat, darf auch mit einzelnen Joy-Cons ran – komfortabel ist das aber nicht! Für viele Spieler die bevorzugte Variante dürfte aber der Gamecube-Controller sein, der sich wie auf Wii U per Adapter mit der Switch verbinden lässt. Übrigens: Der *Limited Edition* des Spiels liegen sowohl Adapter als auch Controller im aktuellen *Smash*-Design bei.

Idee – und angesichts unzähliger Geisterkämpfe in der Kampagne und in einem weiteren Modus – dem wir uns gleich widmen – auch ein ganz schöner Aufwand. Simpel zusammengefasst, handelt es sich bei den Geistern also um Loot und der Story-Modus dreht sich darum, so viel wie möglich davon zu ergattern. Bezüglich der Handlung wird nämlich kaum etwas geboten, über den Eröffnungsfilm geht sie kaum hinaus. Es zeichnet das Spiel aus, dass wir trotzdem stets motiviert waren, weiterzuspielen. Keine Frage, dank Stern der Irrenden Lichter kommen in *Super Smash Bros. Ultimate* auch reine Solisten definitiv auf ihre Spielspaß-Kosten!

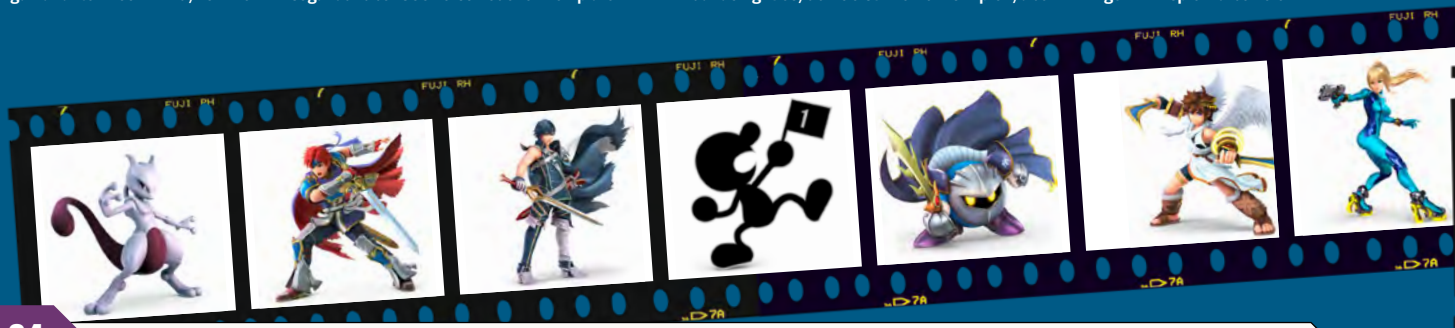
### Massig Modi

Und Stern der Irrenden Lichter ist noch nicht alles, was spezifisch für Einzelgänger enthalten ist. Auf der sogenannten Geistertafel haben wir die Möglichkeit, weitere Geister für die Story-Kampagne sowie die anderen Modi des Spiels freizuschalten, in denen zum Einsatz kommen. Auf einem stetig wachsenden Board wählen wir hier Kämpfe aus, die unter ähnlichen Spezialbedingungen bestritten werden müssen wie jene in der Kampagne. Alle paar Minuten wechselt die Auswahl und um besonders starke oder seltene Varianten freizuschalten, muss man teilweise ganz schön knifflige Herausforderungen bestehen. Als weiterer großer Solo-Anreiz – der allerdings auch zu zweit im Koop bestritten werden kann – wartet der Modus Klassisch auf uns. Schon aus den Vorgängern bekannt, treten wir hier mit den unterschiedlichen Figuren in mehreren Kämpfen hintereinander gegen Feinde und schlussendlich einen finalen Boss an. Als neuer Ansatz ist es diesmal so, dass die Gefechte nicht beliebig gewählt werden, sondern auf jeden Kämpfer eine fixe Auswahl an Auseinandersetzungen zukommt, die alle unter einem bestimmten Motto stehen. König Dedede etwa tritt gegen alle Royalisten in der Kämpferriege an, Lucas prügelt sich ausschließlich mit paranormalen Widersachern und Toon Link begibt sich in bester *Four Swords*-Manier mit drei andersfarbigen Gehilfen in die Schlachten. Alles sehr unterhaltsam und einige der Ideen sind wirklich gelungen. Jedoch hätten wir es gut gefunden, wäre Nintendo hier noch ein wenig mehr auf die Spezifika der Kämpfer eingegangen und hätte etwas verrücktere Einfälle gewagt. Außerdem ist es zutiefst schade, dass der bisher immer in den Klassisch-Modus integrierte, aber auch separat auswählbare Target Smash, in dem wir so schnell wie möglich zehn Zielscheiben zerstören müssen, ersatzlos gestrichen wurde. Als Auflockerung zwischen den Kämpfen erwartet uns nun nur noch ein für jeden Kämpfer gleiches, mäßig unterhaltsames Lauflevel. Wir verstehen, dass 74 Target-Smash-Varianten ein ganz schöner Program-

**Auf knapp über 100 Stages können wir uns prügeln. Rechnen wir die Alpha- und Omega-Varianten noch hinzu, kommen wir sogar auf über 300 verschiedene Exemplare!**




**Nach einem gewonnenen Kampf auf der Geistertafel ist die Arbeit noch nicht getan – danach gilt es, den Geist in einem simplen, aber kniffligen Minispiel zu befreien.**



mieraufwand gewesen wären, aber der Modus war bisher ein sehr beliebter Serienstandard. Ebenso wie der ebenfalls nicht enthaltene Homerun Contest, in dem wir einen Sandsack so weit wie möglich schleudern müssen. Dass er nicht enthalten ist, ist wirklich nur schwer zu erklären, denn anders als beim Target Smash ist das Layout hier für jede Figur dasselbe. Die gravierendste Lücke sind aber wohl die Trophäen, toll gestaltete 3D-Statuen zu diversen Figuren und Objekten, die bisher stets der wichtigste Sammelgegenstand im *Smash Bros.* waren. Als Ersatz fungieren eben die Geister. Davon gibt es viel mehr als es jemals Trophäen gab und sie haben im Gegensatz zu ihnen einen spielerischen Nutzen. Wir würden aber lügen, würden wir behaupten, dass wir das Sammeln der toll gemachten Modelle nicht vermissen.

**Die Oberwelt-Map der Story-Kampagne ist wirklich ungemein schön gestaltet und steckt voller kleiner und großer Geheimnisse.**

## All-Star-Ärger

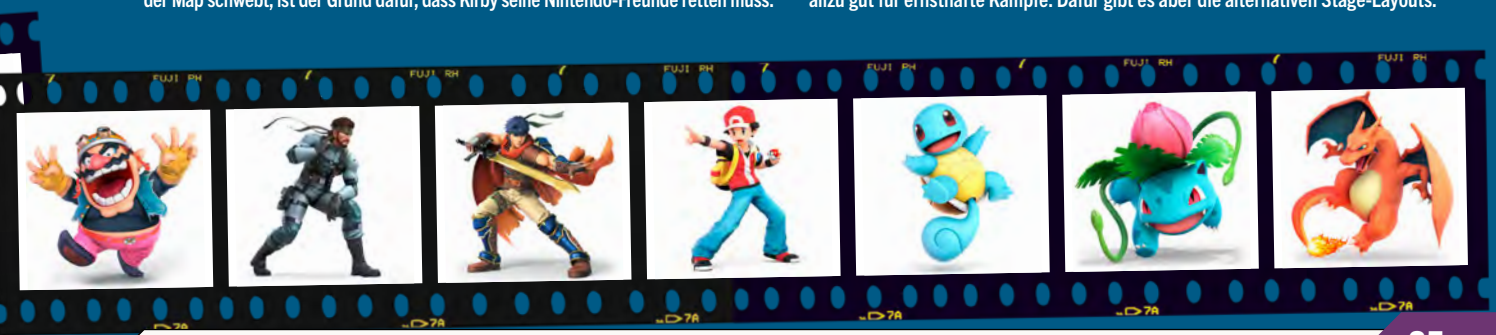
Doch zurück zu den Modi, unter denen wir den nächsten Kritikpunkt finden: Der All-Star-Modus, in dem wir nacheinander gegen sämtliche Kämpfer antreten, wurde von einer gut präsentierten Abfolge von Gefechten zu einer einzigen Riesenschlacht gewandelt, in der alle Recken nacheinander auf uns einstürmen. Dieser Ansatz übt leider nicht denselben Reiz aus wie der ehemalige und erinnert mehr an den 100er-Smash gegen 100 immer stärker werdende Mii-Kämpfer. Passend also, dass der All-Star-Modus diesmal zusammen mit dem 100er-Smash und dem ultraschweren Brutalo-Smash unter einer Kategorie im Menü zusammengefasst wurde. Und wenn wir schon am Meckern sind, wollen wir auch noch anmerken, dass es Nintendo mit den zig unterschiedlichen Währungen, dem XP-System sowie anderen Geld- und Freischaltsystemen etwas übertrieben hat. Nichts im Spiel muss oder kann auch nur mit Echtgeld bezahlt werden, aber diese Herangehensweise erinnert dennoch unangenehm und unnötigerweise an Free2Play-Titel.

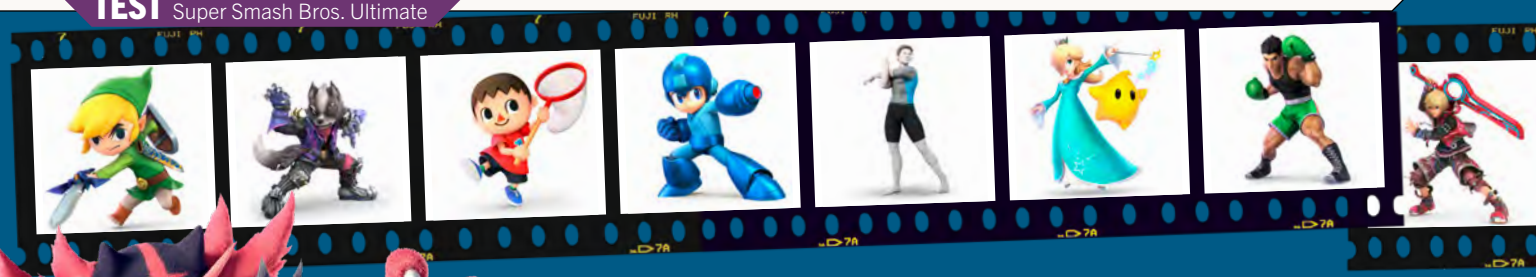
## Musikalischer Sammelwahn

Acht Seiten Platz würden nicht reichen, um sämtliche Inhalte und Features des Spiels aufzuzählen. Man sieht schon: Trotz gestrichener Inhalte ist *Ultimate* ein Umfangmonster! Bevor wir uns dem Multiplayermodus zuwenden, wollen wir auf jeden Fall noch die Truhe erwähnen. Unter diesem Menüpunkt können wir uns unter anderem die (wenigen) Zwischensequenzen aus

**Die im Deutschen nicht allzu gruselig als Kyra bezeichnete Entität, welche in der Mitte der Map schwebt, ist der Grund dafür, dass Kirby seine Nintendo-Freunde retten muss.**

**Das Design der Stages ist durch die Bank toll gelungen, nicht alle eignen sich aber allzu gut für ernsthafte Kämpfe. Dafür gibt es aber die alternativen Stage-Layouts.**





In den „Dungeons“ auf der Weltkarte im Stern der irrenden Lichter erwarten uns oft besondere Aufgaben. Hier etwa gilt es, möglichst viel Essen aufzusammeln.



**MEINUNG**
Katharina Pache

**„Die altbewährte Formel funktioniert immer noch.“**

Ist das nun eher ein Update oder ein neues Spiel? Egal, Spaß macht es auf jeden Fall. Überraschenderweise hat es eine Weile gedauert, bis ich wieder „drin“ war, und mit den Joy-Cons solltet ihr *Ultimate* nur im Notfall spielen, das fühlt sich so ungenau an und Lags hatte ich auch. Die Charakterauswahl ist klasse, trotz der Klonkämpfer, auch die schiere Menge an Items und Sammelobjekten kann sich sehen lassen. Gerade als Partyspiel eine sichere Nummer. Aber warum nur fehlt Target Smash!? Der riesige Umfang tröstet mich ein wenig über diesen schlimmen Fauxpas hinweg. Aber nur ein wenig!

**MEINUNG**
Johannes Gehrling

**„*SSB Ultimate* überzeugt mit Qualität und Quanität zugleich.“**

Nach *Zelda*, *Super Mario*, *Mario Kart*, *Mario Party*, *Donkey Kong* und Co. ist nun endlich auch *Super Smash Bros.* auf der Switch vertreten, sodass die Wii U jetzt wirklich in Rente gehen kann. *SSB Ultimate* trägt seinen Namen völlig zu Recht und platzt vor Umfang geradezu aus allen Nähten. Qualität ist jedoch bekanntlich wichtiger als Quantität, doch auch hier überzeugt der Nintendo-Prügler mit astreinem Gameplay und spaßigen sowie vor allem zahlreichen Modi. Nur eine Frage kann mir niemand beantworten: Wie soll man da noch einen obendrauf setzen? Wird es einen Nachfolger geben?

der Kampagne angucken, abgespeicherte Kämpfe als Videos ansehen und diverse Statistiken einsehen. Wichtiger sind aber die Meilensteine, die wir freischalten, wenn wir bestimmte Leistungen im Spiel erbringen. Das kennt man schon seit *Brawl* so, es erinnert an die Archievement-Systeme auf PS4 und Xbox One und ist eine schöne zusätzliche Spielmotivation in einem Titel, der vor Beschäftigungsmöglichkeiten nur so strotzt. Der wichtigste Part in der Truhe ist aber definitiv die Audiothek, in der unzählige Stunden Musik aus den verschiedensten Spielen versammelt sind. Wer will, kann die Switch im Mobilbetrieb sogar in den Standby-Modus versetzen und sie als Music Player benutzen! Was generell im Spiel und hier speziell an (Nintendo-) Nostalgie verpackt ist, ist absolut beeindruckend. Und die Tatsache, dass man neue Lieder wie Geister auf unterschiedlichsten Wegen freischalten kann, motiviert zusätzlich. Apropos freischalten: Auch was die Kämpfer angeht, muss man sich das Raster erst erarbeiten. Anstatt auf teils obskuren Wegen wie in manchen der bisherigen Spiele, kann man sie aber auf unterschiedlichste Art und Weise erhalten, sei es, wenn man die Kampagne spielt, auf der Geistertafel unterwegs ist oder sich im letzten großen Punkt vergnügt, den wir in diesem Test unter die Lupe nehmen: dem Smash-Modus. Denn so viel Spaß die unterschiedlichen Elemente in *Super Smash Bros. Ultimate* auch machen, das Herzstück sind natürlich wie schon immer die Multiplayerduelle.

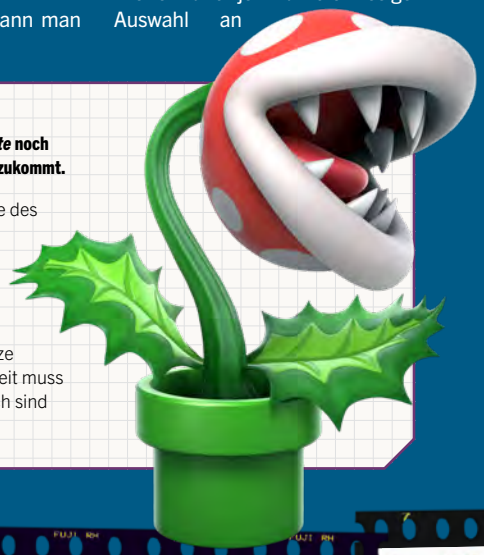
## Zum Multiplayer drängt …

Vorweg: Online konnten wir uns noch nicht in die Schlachten wagen, da die Server zum Testzeitpunkt noch nicht aktiviert waren. Nintendo-typisch rechnen wir aber fast mit zumindest leichten Verbindungsproblemen und gewissen Einschränkungen – mehr dazu in der nächsten Ausgabe, in der wir eine Nachbetrachtung zum Online-Modus nachliefern. Im lokalen Multiplayer für bis zu acht Teilnehmer zumindest haben wir nichts zu beanstanden und können versichern: Ja, *Super Smash Bros.* macht so viel Spaß wie eh und je! Auf die riesige Auswahl an

## 2019 WIRD WEITERGEPRÜGELT

**Mit dem Release des Spiels ist die Entwicklung von *Super Smash Bros. Ultimate* noch lange nicht abgeschlossen. Wir verraten, was 2019 auf Prügelfans noch alles zukommt.**

In der letzten *Smash Bros.*-Nintendo-Direct-Ausgabe vor dem Release des Spiels machte Nintendo es offiziell: Wie die beiden Serienteile für Wii U und Nintendo 3DS zuvor wird auch *Ultimate* nach dem Erscheinen durch DLCs versorgt. Fünf Stück sollen im Laufe des kommenden Jahres erscheinen und jeweils einen Kämpfer, eine neue Stage sowie diverse Musikstücke enthalten. Zuerst allerdings bekommen wir irgendwann in den nächsten ein, zwei Monaten Piranhapflanze gratis als neuen Recken spendiert – vorerst gratis, erst nach einiger Zeit muss dafür gelöhnt werden. Noch nicht angekündigt, aber durchaus möglich sind Gratis-Updates zwischen den Releases. Homerun Contest, anyone?



Kämpfern und Stages sind wir ja schon eingegangen und das alleine sorgt schon dafür, dass man theoretisch ewig lange spielen kann, ohne auch nur einmal dasselbe Setup zu nutzen. Zusätzlich verfügen wir aber noch über massig Individualisierungsmöglichkeiten und können uns sogar eigene Regelsets erstellen und abspeichern. Wir wollen ohne Items oder nur mit ausgewählten Exemplaren spielen? Kein Problem! Wir ziehen Stock Matches, bei denen jeder Recke über eine fixe Anzahl an Leben verfügt, den zeitlich begrenzten Schlachten vor oder wollen lieber den Lebenswert des Feindes in Stamina-Matches stückweise nach unten bringen? Na klar doch! Auch Elemente wie die neu hinzugekommene Ultra-Leiste, die uns nach einer gewissen Kampfdauer einen besonders starken Angriff erlaubt, lassen sich aktivieren respektive deaktivieren. Wir können wählen, ob NPC-Fighter mitmischen und wie stark sie sind, wir können sogar bestimmen, dass die Stages während eines Kampfes wechseln sollen, Geister-Buffs erlauben und noch viel mehr.

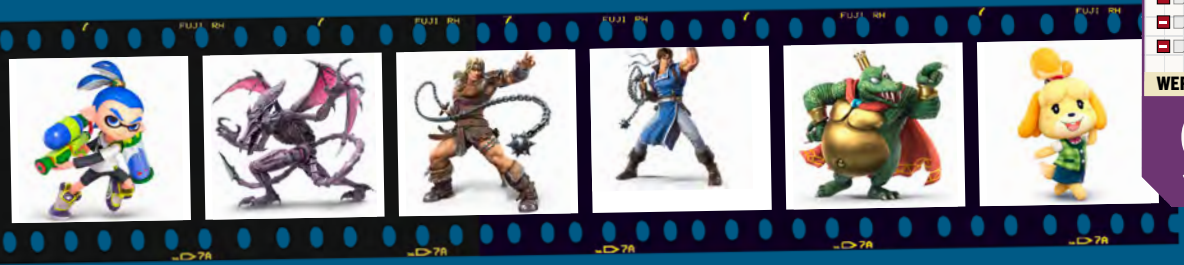
Die Entwickler haben wirklich so gut wie jedes Spielelement optional anschaltbar oder ausschaltbar gemacht. Das ist beeindruckend und mehr als löblich, kommt es doch sowohl jenen Spielernaturen zugute, die *Smash Bros.* hauptsächlich ob des geselligen Chaos lieben, als auch jenen, die es als ernsthaftes Kampfspiel sehen und etwa mit dem Zufallselement durch Levelereignisse und Items nichts anfangen können. Die zusätzlichen Spielmodi wie die Möglichkeit, ein Turnier zu veranstalten, der Squad Smash, bei dem wir in Teams gegeneinander antreten, und der Spezial-Smash, bei dem wir allerlei Spezialbedingungen für die Matches festlegen können, runden das Paket ab. Wie erwähnt, könnten wir nun noch jedes kleinste Detail, jeden Mini-Spielmodus und all die mannigfaltigen Dinge aufzählen, die in *Super Smash Bros. Ultimate* stecken, doch es wäre müßig. Hier steckt so viel drin, dass man theoretisch das ganze kommende Jahr kein weiteres Spiel mehr bräuchte, ganz abgesehen davon, dass man sich alleine durch den Mehrspielermodus schon unendlich lange mit dem Titel beschäftigen kann. Erwähnen wollen wir zum Schluss noch die sehr gute Grafik, die im Vergleich zum Vorgänger auf der Wii U noch einmal einen deutlichen qualitativen Sprung nach vorne gemacht hat, und die etwas smartere Gegner-KI auf den höheren Schwierigkeitsgraden.

**Etwas zurechtgestutzt wurden die Zusatzmodi: Target Smash und Homerun Contest etwa sind raus. Die Multi-Smashes machen aber wieder einmal viel Laune.**

## Hit mit Herz

Aber wahrscheinlich ist es ohnehin egal, was wir hier sagen, denn der Nintendo-Prügler wird sich so oder so unzählige Male verkaufen. Mit Recht, denn die schiere Menge an Herzblut, die hier reingeflossen ist, ist durchgehend offensichtlich. *Super Smash Bros. Ultimate* ist mehr als nur ein Spiel, es ist ein Erlebnis. **Lukas Schmid**

**Nach Abschluss des Klassischen Modus dürfen wir uns wieder einmal in einem interaktiven Abspann beweisen. Dabei können wir sogar neue Inhalte freispielen.**



**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Ist es das ultimative *Smash Bros.*? Eigentlich egal, denn genial ist es ohne jede Frage!“**

Meine Prügelspielkarriere ist übersichtlich, abseits von *Soul Calibur 2* hat mich das Genre nie wirklich gepackt. Abgesehen natürlich von *Super Smash Bros.*, welches ich seit dem allerersten Spiel liebe und das in *Ultimate* runder, schöner und insgesamt einfach noch einmal besser daherkommt als zuvor. Das Balancing ist sehr ausgewogen, ausnahmslos jeder Spielmodus macht Spaß, die Steuerung ist nahezu perfekt und die Menge an Videospiel-Easter-Eggs ist beeindruckend. Alleine das Fehlen der Trophäen und der beiden Spielmodi Target Smash und Homerun Contest stößt mir etwas sauer auf. Bezüglich der Trophäen besteht da wohl wenig Hoffnung, bei den Spielmodi hoffe ich einfach mal, dass sie irgendwann per Gratis-Update hinzugefügt werden.

Dann wäre das Spiel nämlich wahrlich ultimativ.

## Super Smash Bros. Ultimate

**Termin:** 07. Dezember 2018
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Bandai Namco/Sora Ltd.
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** ca. 70 Euro

**GRAFIK** 9
Noch einmal hübscher als der Vorgänger auf Wii U

**SOUND** 10
**Sprache/Text:** Englisch und Deutsch/Deutsch
Gigantische Musikauswahl – besser geht's nicht!

**STEUERUNG** 9
**Unterstützt:** Pro-Controller, Gamecube-Controller
Sehr präzise Steuerung bei ausnahmslos allen Figuren

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (einstellbar)
Weggefallene Standard-Modi werden durch die gigantische Story-Kampagne (beinahe) ausgeglichen.

**MEHRSPIELER** 9
**Spieler online:** 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Im Mehrspielermodus spielspaßtechnisch unschlagbar.

**AMIIBO** 6
FIG-Figuren sind ganz lustig, ansonsten Standard

**PRO / CONTRA**
- ++ Toll gemachter Storymodus
- ++ Absolut genialer Mehrspielerspaß
- ++ Riesiger Umfang
- \+ Nintendo-Nostalgie pur!
- \+ Sehr gute Kämpferbalance
- \+ Ausgezeichnete Steuerung
- \+ Beeindruckende Musikauswahl
- \+ Viele Individualisierungsmöglichkeiten
- \+ Gelungene Gegner-KI
- \+ Interessantes Geistersystem
- – Zu viele verschiedene Währungen
- – Kein Target Smash mehr
- – Auch Homerun Contest gestrichen
- – Trophäen sind ebenfalls raus
- – All-Star-Modus nicht so gut wie früher

**WERTUNG/FAZIT**

**91**

**„Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.“**

# SID MEIER'S CIVILIZATION 6

N-ZONE Switch HIT

**Strategie** Strategie-Fans aufgepasst: *Civilization 6* zählt zum Besten, was das Rundenstrategie-Genre zu bieten hat und ist richtig gut für die Switch umgesetzt!

Mit *Sid Meier's Civilization 6* nahmen die Entwickler bei Firaxis Games für die Veröffentlichung am PC Ende 2016 den erfolgreichen Kern des Serienvorgängers her und erweiterten diesen mit zahlreichen neuen Spielmechaniken wie Stadtbezirken, einem komplett neuen Regierungssystem und Heureka-Momenten, die vor allem einem Zweck dienen: mehr Dynamik in die Partien zu bringen. Im Februar 2018 erschien dann mit *Rise and Fall* die erste gelungene Erweiterung, die das ohnehin schon komplexe Spiel mit weiteren Ebenen wie Statthaltern und einem neuen Loyalitätssystem für Städte erweiterte. Und vor Kurzem hat Firaxis das zweite Add-on *Gathering Storm* enthüllt, das das Strategie-Schwergewicht am 14. Februar 2019 auf PC unter anderem mit einem Klimawandel-Feature und Naturkatastrophen erweitern wird. Zwar sind die beiden Add-ons bisher nicht für die Switch angekündigt, doch bietet die Umsetzung des Hauptspiels für Nintendos Hybridkonsole auch so eine sehr gute Möglichkeit, immer und überall mal schnell „nur noch eine Runde" *Civ 6* zu spielen und sein Reich durch die Historie zum Weltruhm zu führen.

## Verkettung von Entscheidungen

Wie in der *Civilization*-Reihe gewohnt, geht es auch im sechsten Teil wieder darum, eine von euch ausgewählte Nation, angeführt

In *Civ 6* senden die Barbarenstämme nun Späher aus. Werdet ihr entdeckt und schafft es der Scout zurück zum Camp, mobilisieren die Barbaren für eine Plünderung.

Wie in der tatsächlichen Menschheitsgeschichte wird im Verlauf einer Partie zunehmend mehr Fläche der Weltkarte zugebaut und der Platz wird immer knapper.

**Die KI-Spieler reagieren in gut inszenierten Miniszenen auf verschiedene diplomatische Ereignisse. Leider stellt sich die KI oftmals nicht so toll im Spiel an.**

**In *Civ 6* führen verschiedene Wege zum Sieg. Kriegsliebende Nationen können ihre Gegenspieler etwa mit ausreichend Militär erobern – oder es zumindest versuchen.**

von einem historischen Anführer (mit dabei sind auf der Switch 24 Stück, unter anderem Gandhi, Alexander der Große, Friedrich Barbarossa oder Qin Shihuangdi) von den Anfängen der frühen Antike bis in die Moderne zu geleiten und dabei eine von fünf Siegbedingungen (Punkte, Herrschaft, Wissenschaft, Kultur oder Religion) zu erringen. Dafür erkundet ihr im Verlauf einer Partie die zufallsgenerierte (oder auf Wunsch an die reale Welt angelehnte) Karte, gründet neue Städte, stellt eure Bürger zufrieden, um für Wachstum zu sorgen, treibt Handel, erforscht Technologien und bringt eure Kultur voran, errichtet einzigartige Weltwunder und setzt euch entweder diplomatisch oder kriegerisch mit anderen großen Nationen und neutralen Stadtstaaten auseinander.

Maßgeblich getragen wird der Spielspaß in *Civilization*-Spielen – so auch im sechsten Teil – von Sid Meiers Designphilosophie, den Spieler Runde für Runde stets vor neue Entscheidungen zu stellen, wodurch eine Partie durchweg spannend bleibt. Das können kleine Dinge sein, wie die Überlegung, in welche Richtung man mit seinem ersten Späher die Umgebung aufklärt oder was man als Nächstes erforscht. Oder es sind größere Entscheidungen wie eine Kriegserklärung oder die Wahl einer idealen Position für die Gründung einer neuen Stadt. Eines haben aber alle getroffenen Entscheidungen gemeinsam: sie halten die Partie stets interessant. Außerdem bleibt *Civ 6* dank der zufallsgenerierten Faktoren, der sehr unterschiedlichen Siegoptionen und der zahlreichen Völker mit verschiedenen Stärken auch nach vielen Dutzend Stunden über viele Partien hinweg abwechslungsreich und spannend.

## Spannende Stadtplanung

Die neuen Features des sechsten Teils fügen sich sinnvoll in dieses Konzept ein, insbesondere das Bezirks-System stellt euch immer wieder vor knifflige Überlegungen. Während Städte in bisherigen *Civ*-Spielen nur eine einzige Kachel auf der Spielkarte eingenommen haben und sämtliche Bauten darin untergebracht waren, expandiert ihr in *Civ 6* mit euren Städten nun auch ins direkte Umland. Dazu errichtet ihr verschiedene Spezialbezirke wie ein Militärlager, einen Wissenschaftscampus oder einen Theaterplatz, die sich auf verschiedene Aspekte konzentrieren und dazugehörige Gebäude wie eine Kaserne oder eine Universität beherbergen können. Auch Weltwunder werden im sechsten Teil direkt auf die Karte gebaut.

Sowohl Bezirke als auch Wunder sind dabei bestimmten Platzierungsregeln unterworfen. Das Weltwunder Stonehenge kann beispielsweise nur neben einem Feld mit einer Stein-Ressource errichtet werden, ein Campus erhält dagegen Boni auf die Wissenschaftsproduktion, wenn er neben Dschungelfeldern oder Gebirgen positioniert wird. Da Bezirke und Weltwunder nicht abgerissen werden können (Bezirke jedoch im Krieg geplündert), kommt in *Civ 6* nun mit der Stadtplanung eine spannende und gut umgesetzte neue Spielebene hinzu. Denn je größer euer Reich wird, desto wertvoller wird Baufläche. Zumal ihr auch für genügend Annehmlichkeiten (durch Luxusgüter oder Unterhaltsbezirke etwa) und Wohnraum sorgen müsst, damit eure Bürger glücklich sind und eure Städte ausreichend wachsen und produktiv bleiben.

## Regierungs-Baukasten

Ein weiteres Werkzeug zur Deckung der Bedürfnisse eurer Bürger und zur Ausrichtung eures Reiches ist das Regierungssystem. Hier wählt ihr zunächst eine der zehn Regierungsformen wie Monarchie, Handelsrepublik oder Demokratie, die im Verlauf des Forschungsbaumes freigeschaltet werden müssen. Neben ein paar festen Boni gewährt euch die jeweilige Regierungsform verschiedene Politikkarten-Slots in vier Kategorien (Militär, Wirtschaft, Diplomatie und Joker). Diese austauschbaren Politik-Karten bringen verschiedenste Vorteile, wodurch ihr euch euer Staatssystem sozusagen dynamisch zusammenstöpselt. Zudem könnt ihr mit einem Kartenwechsel kurzfristig

**Mit dem dynamischen Regierungssystem baut ihr euch individuell euer Staatssystem aus verschiedenen Politik-Karten zusammen.**

## FORTGESCHRITTENE STADTPLANUNG

**In *Civilization 6* expandieren Städte erstmals in der Strategie-Reihe von ihrem Stadtkern ins Umland. Das geschieht durch den Bau von spezialisierten Stadtbezirken sowie Weltwundern, die beide jeweils eine Kachel der Spielkarte einnehmen. An diesem Beispiel zeigen wir euch, wie das in der Praxis funktioniert:**

**Theatherbezirk**
Der Theaterbezirk ist einer von vielen möglichen Spezialbezirken und er steigert unsere Kultur. Außerdem finden in den hier zugehörigen Gebäuden wie Museen große Werke (Gemälde, Literatur etc.) Platz, die ebenfalls Kultur, aber auch Tourismus generieren.

**Natürliche Ressourcen**
Bei der Stadtplanung müssen auch die umliegenden Rohstoffe in Betracht gezogen werden, da diese wertvoll sind und die Produktion steigern sowie andere Vorteile bieten.

**Stadtzentrum**
Wenn ihr mit einem Siedler eine neue Stadt gründet, besteht sie zunächst nur aus dem Stadtzentrum. Hier werden allgemeine Gebäude wie Kornspeicher, Monumente oder Stadtmauern gebaut.

**Weltwunder**
Auch die imposanten Weltwunder nehmen ein eigenes Feld ein und haben eigene Platzierungsregeln. Das Große Orakel links im Bild muss zum Beispiel auf einem Hügel errichtet werden, das Apadana in der Mitte muss dagegen zwingend angrenzend an die eigene Hauptstadt gebaut werden.

**Campus-Bezirk**
Im Campus dreht sich alles um Wissenschaft. Sämtliche Bezirke erhalten basierend auf ihrer Platzierung übrigens Boni. Campus-Bezirke generieren etwa mehr Forschung, wenn sie neben Bergen oder Dschungeln errichtet werden.

auf wichtige Ereignisse reagieren. Hat euch ein Gegenspieler den Krieg erklärt? Dann ergibt eine Umstellung auf Karten mit höherer Produktion von Militäreinheiten oder Stadtverteidigungen Sinn. Das ist eine deutliche Verbesserung zu den starren Regierungssystemen der bisherigen Serienableger.

### KI mit Macken

Leider kehrt ein altbekanntes Problem zurück, das die *Civ*-Reihe seit Langem plagt: die mitunter schwer nachvollziehbare und teilweise sogar nicht clever agierende KI der Computerspieler. In *Civilization 6* verfügt jeder CPU-Herrscher über eine ihm eigene Agenda passend zu dem historischen Hintergrund der Figur oder dem einzigartigen Bonus der Zivilisation. Der chinesische Anführer Qin Shihuangdi legt zum Beispiel sehr viel Wert darauf, die meisten Weltwunder zu errichten. Übertrumpft man ihn in dieser Hinsicht, zeigt er sich eingeschnappt, was durch eine charmant gemachte animierte Botschaft in Szene gesetzt wird, wie sie bei sämtlichen diplomatischen Nachrichten zum Einsatz kommt. Das hilft dabei, den CPU-Gegnern mehr Charakter zu verleihen, nur leider bringt das nicht viel, wenn die KI immer wieder völlig behämmerte Aktionen abzieht. Folgende Situation ist uns ins *Civ 6* beispielsweise schon diverse Male (selbst auf den hohen Schwierigkeitsgraden) untergekommen: Wir pflegen mit einem CPU-Gegner gute, friedliche Beziehungen, treiben Handel, haben teilweise sogar eine Freundschaftserklärung unterzeichnet. Urplötzlich erklärt uns die KI völlig unprovoziert den Krieg und marschiert mit einer Armee in unser Land ein, um uns zu erobern. Allerdings stellt sich die KI dann bei der Handhabung der Truppen dermaßen ungeschickt an, dass wir den Invasionsversuch mit bestenfalls moderatem Aufwand niederschlagen. Und siehe da, plötzlich möchte der

**Abseits der großen Zivilisationen gibt es auch kleine Stadstaaten, deren Gunst ihr mit Gesandten für verschiedene Vorteile gewinnen könnt.**

**Neben den zufallsgenerierten, freien Spielen gibt es auch eine Handvoll historische Szenarien. Hier spielen wir etwa den Feldzug von Alexander dem Großen nach.**

Aggressor einige Runden nach der Pleite Frieden schließen und bezahlt uns sogar großzügig dafür. Nicht sonderlich konsequent …

### Kleinere Wehwehchen

Von diesem größeren Manko abgesehen gibt es noch ein paar kleinere Ärgernisse. Obwohl die Switch-Umsetzung insgesamt sehr gelungen ist (dazu gleich mehr), müsst ihr euch wie schon auf dem PC im späteren Spiel auf großen Karten mit langen Berechnungszeiten zwischen den Runden abfinden. Außerdem werden ebenfalls beim Rundenwechsel oftmals Statusnachrichten über bestimmte Ereignisse in der Mitte des Bildschirms eingeblendet. Das an sich ist natürlich hilfreich, dummerweise sind diese Nachrichten so groß, dass man nicht mehr viel anderes sieht. Wenn gerade etwa CPU-Gegner in ihrer Runde eure Truppen attackieren und ihr bekommt nicht wirklich mit, wie der Kampf läuft, nervt das etwas. Im Handheldbetrieb lassen sich diese Nachrichten zumindest zügig durch Drauftippen wieder ausblenden. Als Kenner der PC-Version spürt man zudem gleich die fehlenden Inhalte der *Rise and Fall*-Erweiterung, die *Civ 6* noch mal verbessert haben. Immerhin ist ein Teil der DLCs (jedoch nicht alle) direkt im Spiel enthalten und auch sämtliche bisherigen Patches des Hauptspiels für PC wurden auf der Switch adaptiert.

### Gelungene Umsetzung

Wie schon angerissen, haben die Entwickler ganze Arbeit bei der Umsetzung von *Civilization 6* für Switch geleistet. Das Nutzerinterface wurde vergrößert und teilweise auch angepasst, damit man sowohl am TV als auch mobil alles gut lesen und erreichen kann. Die Controller-Steuerung ist durchdacht und funktioniert nach einer anfänglichen Gewöhnungszeit sehr gut. Wenn ihr im Handheld-Modus spielt, könnt ihr zudem alles komplett per Touchscreen bedienen und auch beide Steuerungsmethoden wild miteinander mischen. Grafisch hat *Civ 6* den Wechsel auf die Switch ebenfalls gut überstanden und die Performance ist über weite Strecken sehr ordentlich. Lediglich in fortgeschrittenen Partien kommt es auf großen Karten bei bestimmten Aktionen zu ein-, zweisekündigen Laderucklern.

Ebenfalls einen guten Eindruck hat in unserem Test der lokale Mehrspieler-Modus per Wi-Fi hinterlassen, in dem bis zu vier menschliche Spieler (zusätzlich zu etwaigen CPU-Gegnern) antreten können. Wir haben den Modus mit zwei Konsolen zahlreiche Stunden im gleichen Raum gespielt und hatten nicht ein einziges Verbindungsproblem. Dass es weder einen Hot-Seat-Modus (mehrere Spieler an einer Konsole) noch einen Online-Mehrspielermodus gibt, ist dagegen sehr bedauerlich. Somit ist die Switch-Umsetzung von *Sid Meier's Civilization 6* zwar nicht ganz perfekt, dennoch aber sehr gut. Die Möglichkeit, ein derart komplexes und tiefgründiges Strategie-Schwergewicht mit unglaublich viel Langzeitspaß jederzeit unterwegs, auf dem Sofa oder im Bett für ein paar Runden spielen zu können, ist super. Jetzt bleibt nur noch die Hoffnung, dass die beiden Erweiterungen nachgeliefert werden.

**Viktor Eippert**

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„Eine gelungene Umsetzung für Switch, die diesem Strategie-Urgestein gerecht wird."**

Als *Civilization 6* vor zwei Jahren erschien, hätte ich mir nie träumen lassen, dass ich diesen immensen Strategie-Brocken jemals auf einer portablen Nintendo-Konsole spielen würde – schon gleich gar nicht nur zwei Jahre später! Und noch dazu funktioniert *Civ 6* auf der Switch richtig gut. Zugegeben, da ich vom PC die Verbesserungen aus *Rise & Fall* gewohnt bin, musste ich mich anfangs erst mal wieder umgewöhnen. Doch spätestens als ich das erste Mal „nur eben kurz ein paar Runden" am Sofa spielen wollte, und natürlich doch Stunden daraus wurden, hatte mich *Civ 6* auf der Switch erneut komplett gepackt. Es ist wirklich beeindruckend, dass ein derart komplexes Spiel ohne spürbare Abstriche auf der Switch funktioniert und dank der gut umgesetzten Steuerung auch nicht umständlich zu bedienen ist. Kurz gesagt bekomme ich dank der Switch ab sofort das volle *Civ 6*-Erlebnis (abzüglich des Addons und ein paar Mehrspieler-Optionen) überall, wo ich möchte. Jetzt bitte noch baldmöglichst die beiden Erweiterungen nachliefern, dann wird der Strategie-Hit meine Switch-Speicherkarte garantiert niemals verlassen!

**Von euch errichtete Weltwunder werden mit einem kleinen Filmchen präsentiert, die den Bauverlauf noch mal komplett zeigen.**

## Sid Meier's Civilization 6

**Termin:** 16. November 2018
**Hersteller:** 2k Games
**Entwickler:** Firaxis Games/Aspyr Media
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** ca. 50 Euro

**GRAFIK** 7
Die farbenfrohe Comicgrafik hat den Sprung vom PC auf die Switch gut überstanden, wobei Auflösung und Texturenqualität nicht ganz so hoch sind.

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** Deutsch/Deutsch
Die gut gemachte Sprachausgabe beschränkt sich auf die Einleitungstexte für die Anführer sowie die Zitate beim Entwickeln von Technologien und Kulturausrichtungen. Jedes Volk hat eigene Hintergrundmusik, die für Atmosphäre sorgt.

**STEUERUNG** 8
**Unterstützt:** Pro Controller, Touchscreen
Ganz so komfortabel wie mit Maus und Tastatur ist die Steuerung an der Switch zwar nicht, aber sowohl mit Buttons als auch Touchscreen steuert sich alles gut.

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (8 Stufen)
Dank der Zufallskarten, der verschiedenen Wege zum Sieg, der sehr unterschiedlichen Anführer und der Szenarien könnt ihr problemlos mehrere hundert Stunden Spaß mit *Civ 6* haben.

**MEHRSPIELER** 9
**Spieler online:** - **Spieler offline:** 2-4
Am spannendsten ist *Civ 6* mit anderen menschlichen Spielern. Dabei könnt ihr sowohl im Wettstreit um den Sieg spielen oder gemeinsam im Team gegen die CPU-Gegner.

**PRO / CONTRA**

- ++ Extrem vielschichtiges und fesselndes Spielprinzip
- ++ Sehr hohe Langzeitmotivation
- ++ 24 verschiedene historische Anführer mit sehr unterschiedlichen Stärken
- \+ Stadtbezirke bieten neue strategische Tiefe
- \+ Dynamisches Regierungssystem
- \+ Viele kleinere Verbesserungen zum Vorgänger
- \+ Stadtstaaten spielen eine größere Rolle als in bisherigen Teilen
- \+ Sehr gute Umsetzung für Switch
- \+ Durchdachte Button- und Touch-Steuerung
- \+ Ausführliche Hintergrundinformationen und hilfreiche Tipps in der Zivilopädie
- \+ Mehrspieler für bis zu vier Spieler über Wi-Fi
- \+ Acht Schwierigkeitsgrade
- \+ Atmosphärische Musik
- \+ Jederzeit einblendbare Tooltipps
- \+ Hilfreiches Tutorial, das die Grundzüge erläutert
- – Nachrichtenfenster blockieren beim Rundenwechsel die Sicht
- – Kein Online-Mehrspieler und kein Hot-Seat-Modus
- – Nicht alle DLC-Völker enthalten
- – Wenig diplomatische Möglichkeiten
- – Lange Rundenberechnung und Nachladeruckler in fortgeschrittenen Partien auf großen Karten
- –– KI-Verhalten mitunter nicht nachvollziehbar oder sogar total unsinnig

**WERTUNG/FAZIT**

**87**

**„Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt"**

# WARFRAME

**Action** Die meisten Free2Play-Spiele haben bekanntlich einen schlechten Ruf. *Warframe* hingegen eilt der gute Ruf voraus!

Was kommt raus, wenn man Ninjas, Aliens und Zombies in einen Topf schmeißt und dann das Ganze kräftig durchrührt? *Warframe*, ein kostenloser Third-Person-Shooter, bei dem ihr euch in einer futuristischen Hightech-Rüstung durch die Galaxie metzelt. Vielen wird *Warframe* mittlerweile ein Begriff sein, denn das ambitionierte Entwicklerstudio Digitales Extreme hat sich seit der Veröffentlichung 2013 bereits einen Namen gemacht. Durch regelmäßige Updates und jede Menge Community-Feedback hat es *Warframe* geschafft, eine treue Spielerbasis zu etablieren. Nachdem die Entwickler großen Erfolg mit den Versionen für Playstation 4 und Xbox One verzeichneten, wagt der Weltraum-Shooter nun endlich den Sprung auf die Nintendo Switch. Wie gut die Portierung für die Hybridkonsole ist, erfahrt ihr im Test.

## Kein Neuanfang

Einige Wochen vor dem Release der Switch-Fassung, wurde die lang ersehnte Inhaltserweiterung Fortuna veröffentlicht. Das Update umfasst eine neue Open-World-Karte, ein Hoverboard und eine Spielerstadt. Die umfangreiche Inhaltserweiterung erscheint allerdings erst später für die Switch. Wer bereits zuvor *Warframe* gespielt hat, kann seine Daten einmalig auf seinen Nintendo-Account migrieren und sich direkt ins Abenteuer stürzen. Keine Sorge – euer PC-Account bleibt weiterhin bestehen. Der Shooter unterstützt kein Crossplay, weshalb ihr nur mit Freunden zocken könnt, die ebenfalls eine Switch besitzen.

In *Warframe* stürzt ihr euch mit bis zu drei weiteren Spielern in actionreiche Kämpfe gegen Menschen, Cyborgs und Aliens. Das Spiel bietet derzeit 37 verschiedene Kampfrüstungen namens Warframes mit jeweils vier einzigartigen Fähigkeiten. Die Frames unterscheiden sich deutlich in ihrer Spielweise. So eignen sich viele hervorragend für Solospieler, während andere erst in Gruppenmissionen ihr wahres Potenzial entfalten. Im Spiel kann man außerdem über 300 unterschiedliche Nahkampf- und Fernkampfwaffen finden, mit denen man seinen Warframe ergänzt. Neben Wurfsternen, Railguns und Katanas gibt es auch ausgefalleneres Kampfgerät wie Giftspritzpistolen und Tentakel-Laser-Kanonen. Mithilfe sogenannter Mods verbessert ihr eure Ausrüstung und passt sie individuell an euren Spielstil an. Zum Beispiel könnt ihr die Reichweite von Nahkampfwaffen erweitern oder die Zahl der verschossenen Waffenprojektile erhöhen.

## Kompromisse nötig

Natürlich mussten bei der Switch-Version einige Abstriche gemacht werden. *Warframe* setzt auf viele visuelle Effekte, die

In *Warframe* könnt ihr das ganze Sonnensystem bereisen. Die Planeten unterscheiden sich nicht nur im Klima, sondern auch in den Gegnern, die ihr dort vorfinden werdet.

Die Corpus sind eine Cyborg-Rasse, die unter anderem zweibeinige Killer-Roboter baut. Mit dem Bogen können wir kaum was gegen ihre Panzerung ausrichten.

auf der Nintendo-Konsole ihren Preis fordern. Die dynamische Auflösung schwankt im TV-Modus zwischen 720p und 520p. Im Handheldmodus bleibt die obere Grenze gleich, nach unten hin wird allerdings großzügig auf 432p skaliert. Ähnlich wie *Doom* und *Wolfenstein 2* sieht *Warframe* am TV daher mitunter verschwommen aus. Im mobilen Betrieb verhält es sich ähnlich, jedoch merkt man es aufgrund des kleinen Displays kaum. Dafür machen die Kampfeffekte richtig was her und sorgen für actionreiche und wuchtige Gefechte – fast genauso wie bei der PC-Version. *Warframe* peilt auf der Switch 30 Bilder pro Sekunde an, was meistens auch gelingt und zum gelegentlichen Spielen vollkommen ausreicht. Um das zu bewerkstelligen, musste Entwickler Panic Button allerdings bei einigen visuellen Effekten einsparen. Wasserreflexionen wurden zum Beispiel in der Switch-Fassung komplett entfernt, was in manchen Abschnitten des Spiels etwas merkwürdig aussieht, aber dem Gesamteindruck nicht schadet. Dass *Warframe* überhaupt in dieser Qualität auf der Switch läuft, ist schlichtweg beeindruckend!

**Es gibt jede Menge Mods, die ihr sammeln könnt, um eure Warframes und Waffen zu verbessern. Darunter auch einige, die es nur zu besonderen Anlässen gibt.**

## Solide Steuerung

Der Weltraum-Shooter sieht nicht nur erstaunlich gut aus, sondern spielt sich auch absolut flüssig. Ihr fegt mit eurem *Warframe* durch zufallsgenerierte Levels, schießt auf eure Gegner und macht dabei fast schon tänzerische Sprünge durch die Luft. Damit ihr möglichst schnell und spaßig durch die Maps kommt, könnt ihr euch an diversen Parkour-Moves bedienen. Saltos und Wandläufe sind hier nur das unterste Maß der Dinge. Mit dem nächsten Update wird es sogar möglich sein, mit einem Hoverboard über die riesigen Open-World-Karten zu fliegen. Damit das Ganze nicht so schnell langweilig wird, könnt ihr während der Fahrt über diverse Objekte grinden und das Board für Stylepunkte flippen. Ähnlich wie bei *Fortnite* und anderen Shootern ist es mit den Joy-Cons merklich schwerer, einen Gegner zu treffen. Insbesondere in den späteren Spielabschnitten wird es immer wichtiger, Kopfschüsse zu verteilen, da euch ansonsten schnell die Munition ausgeht. Dankenswerterweise unterstützt die Switch-Fassung Gyro-Aiming in allen Bereichen des Spiels, was es wesentlich einfacher macht, präzise Schüsse zu landen – sogar beim Angeln.

## Tolle Umsetzung

Insgesamt kann die Switch-Fassung von *Warframe* nicht ganz mit den Versionen für PS4 und Xbox One mithalten. Dennoch muss man bedenken, dass das Spiel auf einem drei Jahre alten Mobile-Prozessor läuft. Zudem ist das Hauptverkaufsargument der Switch nicht die Leistung, sondern dass man viele Spiele komfortabel überall genießen kann. Ganz ehrlich, wer hat schon erwartet, dass ein derart actionreicher Third-Person-Shooter mit dermaßen viel Inhalt auf die Switch kommt – und dabei noch ordentlich läuft!? Insgesamt ist *Warframe* eine gelungene Portierung und ein weiterer technischer Meilenstein in der Geschichte der Nintendo Switch. **Eugen Günter**

**In regelmäßigen Abständen werden Prime-Versionen bestimmter Warframes veröffentlicht, die ihr kostenlos erbeuten könnt.**

**MEINUNG**
Eugen Günter

**„Ein fantastischer Port für die Nintendo Switch, trotz vieler Einschnitte."**

Es ist wirklich beeindruckend, dass ein Spiel wie *Warframe* ohne viele Abstriche auf der Nintendo Switch läuft. Klar, Titel wie *Wolfenstein 2* und *Doom* haben es auch mittlerweile auf die Konsole geschafft, aber beide haben nicht mal ansatzweise so viel Inhalt und sind nicht kostenlos. Denn diese Art von Spielen kommt oftmals mit dem bitteren Beigeschmack von Pay-to-win daher, was in *Warframe* jedoch nie der Fall war. Ganz im Gegenteil habe ich bei diesem Shooter eher das Gefühl, dass ich den Entwicklern etwas dafür zurückgeben sollte, dass ich das Spiel so lange kostenfrei ohne irgendwelche dramatischen Einschränkungen spielen durfte. *Warframe* verkörpert genau das, was einen fantastischen Free2Play-Titel ausmacht, auch wenn mehr Abwechslung gutgetan hätte. Hut ab!

## Warframe

**Termin:** 20. November 2018
**Hersteller:** Digital Extremes
**Entwickler:** Digital Extremes/Panic Button
**USK-Freigabe:** ab 16 Jahren
**Preis:** kostenlos (mit Mikrotransaktionen)

**GRAFIK** 7
Es gibt zwar Abstriche im Vergleich zu den anderen Versionen, doch die Switch-Umsetzung ist eine beachtliche Technik-Leistung. Hut ab!

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Auf hochwertige englische Synchronisation und gute Waffen-Sounds legen die Entwickler viel Wert.

**STEUERUNG** 7
**Unterstützt:** Pro Controller
Das Zielen fällt mit dem Pro Controller spürbar leichter. Dank Motion-Aiming ist es wesentlich einfacher, präzise Schüsse zu landen.

**EINZELSPIELER** 7
Solospieler können fast alle Missionen auch im Alleingang erledigen. Es gibt jedoch keinen Offline-Modus.

**MEHRSPIELER** 8
**Spieler online:** 2-4 **Spieler offline:** -
Logischerweise macht es deutlich mehr Spaß, mit anderen Spielern durch Scharen von Aliens zu metzeln.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Actionreiches Gameplay
- ✚ Faires Free2Play-Modell
- ✚ Technisch gut für Switch umgesetzt
- ✚ Regelmäßig neue Updates
- ✚ Abwechslungsreiche Warframes
- ✚ Fantastische Atmosphäre
- ✚ Parkour-System macht unglaublich viel Spaß
- ✚ Extrem vielfältige Charakteranpassung
- ➖ Neue Spieler können überfordert werden
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Storytelling und Missionen nicht dynamisch
- ➖ Viele Begleiter sind nutzlos
- ➖ Echtgeldmarkt ist unübersichtlich

**WERTUNG/FAZIT**

**77**

**„Kostenloser Action-Shooter, der auch Neueinsteiger begeistern wird."**

Switch

Nur als Download erhältlich!

# WORLD OF FINAL FANTASY MAXIMA

**Rollenspiel** Wenn *Super Smash Bros.* ein Klassentreffen der Nintendo-Helden ist, dann ist *World of Final Fantasy* das Gleiche für die *Final Fantasy*-Reihe. Aber eben als Rollenspiel.

Mitte September kündigte Square Enix eine *Final Fantasy*-Großoffensive für Switch an, die ganze acht Spiele umfasst. Mit *Final Fantasy XV Pocket Edition HD* erschien das erste sogar direkt im Anschluss, nun folgte nur einige Wochen später mit *World of Final Fantasy Maxima* schon das nächste *FF*-Rollenspiel. Während die nummerierten Hauptspiele mit riesigen Budgets und modernster Technik vornehmlich auf den Massenmarkt abzielen, richtet sich *World of Final Fantasy* mit seinem putzigen Chibi-Grafikstil und einer Fülle an Cameo-Charakteren und Anspielungen explizit an Fans der Rollenspiel-Reihe von Square Enix.

## Stapelweise Monster

In *World of Final Fantasy Maxima* lenkt ihr die Geschicke der Zwillinge Reynn und Lann, die eines Tages aufwachen und feststellen, dass sie die einzigen verbliebenen Menschen in ihrer Welt sind und obendrein die meisten ihrer Erinnerungen verloren haben. In der Hoffnung, Licht ins Dunkel zu bringen, ziehen sie durch ein magisches Portal aus in andere Welten, um sogenannte Miragen zu fangen und dadurch ihrer Erinnerung auf die Sprünge zu helfen. Denn die clevere und vernünftige Reynn sowie der simpel gestrickte, frohsinnige Lann sind Mirage-Hüter und somit in der Lage, die Monster in *World of Final Fantasy* ähnlich wie in den *Pokémon*-Spielen einzufangen, um dann gemeinsam mit ihnen im Kampf gegen Bösewichte und wilde Monster anzutreten. Dazu stapelt ihr bis zu drei Monster beziehungsweise Charaktere basierend auf ihren unterschiedlichen Größen zu einem putzigen Turm. Der Vorteil davon: Die Attribute, Lebenspunkte und Fähigkeiten aller Figuren in einem sogenannten Kampfstapel werden miteinander kombiniert und je nach Zusammenstellung schaltet ihr sogar spezielle Super-Fähigkeiten frei.

## Klassische Kämpfe

Die Kämpfe laufen dabei streng traditionell mit dem ATB-System ab, das bereits bei einigen älteren *Final Fantasy*-Teilen und auch anderen klassischen Japan-Rollenspielen zum Einsatz kam. Allerdings kann man das Kampfgeschehen jederzeit mit einer Vorspul-Funktion deutlich beschleunigen, was öde War-

***World of Final Fantasy Maxima* ist voll mit bekannten Charakteren aus der *Final Fantasy*-Serie. Sephiroths Beschwörung zählt zu den coolsten Szenen überhaupt.**

**Vom zuckersüßen Chibi-Grafikstil über die heiteren Dialoge bis hin zu den Charakteren strahlt *World of Final Fantasy Maxima* einen einzigartigen Charme aus.**

**Die Spielwelt ist schick und abwechslungsreich gestaltet, bietet abseits von Schatztruhen aber nur wenig Anreize zur Erkundung.**

tezeiten fast komplett obsolet macht. Davon abgesehen hält sich *WoFFM* vornehm mit Innovationen zurück, ihr wählt also genretypisch die gewünschte Aktion aus einem Befehlsmenü und gebt den Gegnern mit verschiedenen Attacken und Zaubersprüchen Saures. Das läuft in vielen Fällen auf die gleiche Taktik hinaus: Schwachpunkte der Gegner ausfindig machen und passende Attacken zum Besten geben. Bei Bedarf dann noch entsprechende Buffs sowie Heilzauber einstreuen und das war's. Komplexer wird es auch im späteren Spiel und bei Bossen eher selten.

Ähnlich simpel läuft die Erkundung der hübsch gestalteten, aber ziemlich linearen Spielwelt ab. Es gibt zwar immer wieder Abzweigungen mit Schatztruhen und anderen Fundsachen, aber so richtige Abenteuerlust kommt in *WoFFM* selten auf.

## Ein Fest für Fans

Wenn man *World of Final Fantasy Maxima* einfach neutral als irgendein Rollenspiel für sich betrachtet, ist es nichts wirklich Besonderes, auch wenn es eine interessante – wenngleich etwas klischeehafte – Handlung, sympathische Charaktere, grundsolide Spielsysteme und eine echt knuffige Optik bietet. Doch was *WoFFM* wirklich auszeichnet, ist der absolut gelungene Fan-Service für *Final Fantasy*-Kenner. Die bekannten und über die vielen Jahre liebgewonnenen Monster wie Chocobos, Kaktoren, Behemoths und so weiter in süßer Chibi-Aufmachung zu sehen, einzufangen und dann wild miteinander zu kombinieren, sorgt für viel Heiterkeit. Darüber hinaus sind unzählige Größen aus dem *FF*-Universum als Figuren in der Story eingebaut. Vom Krieger des Lichts (*Final Fantasy*), über Refia (*FF III*), Faris (*FF V*), Terra (*FF VI*), Cloud (*FF VII*), Vivi (*FFIX*), Shantotto (*FF XI*), Lightning (*FF XIII*) und Noctis (*FF XV*) bis hin zu Spin-off-Charakteren wie Sherlotta (*FF Christal Chronicles*) ist garantiert für jeden *FF*-Fan mindestens ein Favorit dabei. Doch bei den Begegnungen im Lauf der Story bleibt es nicht, viele der Allstars könnt ihr dank verschiedener Spielmechaniken im Kampf verpflichten.

## Maxima(le) Fassung

Ursprünglich erschien *World of Final Fantasy* schon im Oktober 2016 für PS4 und PS Vita, die jetzt unter anderem erstmals für Switch erhältliche *Maxima*-Version des Spiels ist eine um weitere Inhalte, Miragen und Figuren aufgemotzte Fassung. Neu sind unter anderem die Erlösersteine, mit denen ihr Lann und Reynn in bekannte *FF*-Charaktere verwandeln und dadurch spezielle Fähigkeiten nutzen könnt. Zu den Charakter-Neuzugängen zählt derweil *FF XV*-Protagonist Noctis, der zudem ein neues Angel-Minispiel spendiert bekommen hat. Die zusätzlichen Inhalte fügen sich gut ins Spiel ein, bieten aber zu wenig, um einen Kauf von *WoFFM* zu rechtfertigen, falls ihr das Abenteuer in der ursprünglichen Fassung auf einer anderen Konsole oder am PC bereits erlebt habt. Wer das jedoch nicht von sich behaupten kann und entweder ein großer *Final Fantasy*-Jünger ist oder ein leicht verdauliches Rollenspiel sucht, für den ist *World of Final Fantasy Maxima* eine gute Wahl. **Viktor Eippert**

**Sowohl eure Helden als auch manche Monster treten in Kämpfen als Stapel aus bis zu drei Figuren an.**

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„*World of Final Fantasy Maxima* ist besser, als der oberflächliche Eindruck vermittelt."**

Während ich *World of Final Fantasy Maxima* durchgespielt habe, war ich mehrfach überrascht, wie viel Spaß ich damit hatte, denn spielmechanisch ist das Rollenspiel zwar stets solide, mehr aber eben auch nicht. Allerdings sprudelt es dermaßen über vor Charme, dass mich die fehlende Komplexität und die mitunter repetitiven Kämpfe nicht störten. Zugegebenermaßen bin ich auch ein langjähriger Fan von *Final Fantasy* und habe die meisten Teile gespielt. Wäre das nicht der Fall, hätte ich das farbenfrohe Abenteuer mit Lann und Reynn zweifelsfrei anders wahrgenommen. Doch genau darauf spekulieren die Entwickler, denn sie wissen genau, wer die vornehmliche Zielgruppe von *World of Final Fantasy Maxima* ist und bedienen diese wunderbar mit zahlreichen coolen, rührenden und urkomischen Momenten.

## World of Final Fantasy Maxima

**Termin:** 06. November 2018
**Hersteller:** Square Enix
**Entwickler:** Square Enix
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** 39,99 Euro

**GRAFIK** 7
Technisch ist die Grafik keine Besonderheit, doch der charmante Stil ist durchweg schön umgesetzt.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Das Spielgeschehen ist größtenteils gut auf Englisch vertont und die Musikuntermalung bietet viele grandiose Remixes der *FF*-Klassiker, aber auch zahlreiche neue Stücke.

**STEUERUNG** 8
**Unterstützt:** Pro Controller
Die Steuerung bietet den gewohnten Genre-Standard. In Kämpfen habt ihr die Wahl zwischen einer Schnellbedienung für die wichtigsten Fähigkeiten bzw. Zauber und einem klassischen Befehlsmenü.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis mittel (stufenlos)
Mit der Handlung seid ihr etwa 40 Stunden beschäftigt, wer aber noch die optionalen Inhalte spielen und alle Miragen einfagen möchte, kann locker die doppelte Zeit in der Spielwelt verbringen.

**PRO / CONTRA**
- ++ Ein absolutes Fest für *Final Fantasy*-Fans
- \+ Unverschämt charmant
- \+ Interessante Handlung mit ein paar Überraschungen
- \+ Ungewöhnliches Stapel-Feature
- \+ Reichlich Zusatzinhalte wie Kolosseums-Kämpfe
- \+ Vorspul-Funktion in Kämpfen
- \+ Fangen und Entwickeln von Miragen motiviert
- − Story kommt sehr gemächlich in Fahrt
- − Wenig Anspruch und Abwechslung in Kämpfen
- − Spielwelt bietet wenig Erkundungsanreize
- − Zufallskämpfe nerven mitunter

**WERTUNG/FAZIT**

**80**

**„Eine knuffige *Final Fantasy*-Variante, die vor allem für Serienfans viel zu bieten hat."**

# MONSTER BOY
## UND DAS VERFLUCHTE KÖNIGREICH

**Action-Adventure** Metroidvania-Fans aufgepasst: *Monster Boy und das verfluchte Königreich* kann getrost als ein sehr guter Vertreter des beliebten Subgenres bezeichnet werden.

Was haben ein Schwein, eine Schlange, ein Frosch, ein Löwe und ein Drache gemeinsam? Sie alle sind Wandlungsformen des blauhaarigen Protagonisten Jin in *Monster Boy und das verfluchte Königreich*. Das Metroidvania aus dem Hause Game Atelier verspricht actiongeladenen Adventure-Spaß in einer märchenhaften Comic-Welt. Und genau der erwartet euch bei diesem Switch-Spiel auch!

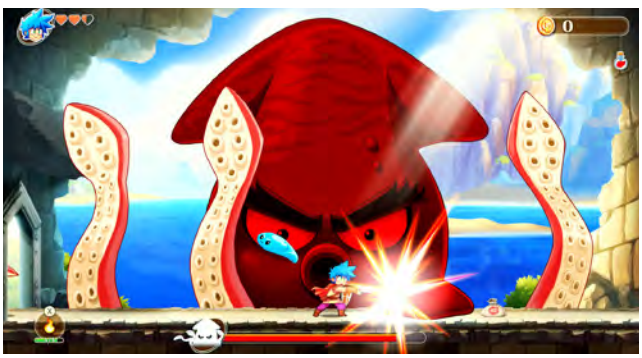
### Onkel Nabu, der Chaot

Onkel Nabu fliegt auf einem (offensichtlich) magischen Fass durch die Spielwelt Monster World und belegt das Land so- wie seine Bewohner mit einem Fluch: Sie alle verwandeln sich zu tierischen Kreaturen. Als Nabus Neffe Jin, selbst verwandelt in ein Schwein, beim König von Monster World aufschlägt, muss der für seinen Onkel geradestehen und verpflichtet sich, das Königreich zu retten und die Bewohner von dem Fluch zu befreien. Dazu muss er die fünf heiligen Kugeln sammeln, die in den verschiedenen Gebieten von Monster World verteilt zu finden sind. Wie es sich für ein Metroidvania-Spiel gehört, ist die gesamte Spielwelt miteinander verbunden und durchzogen von versteckten Wegen, Geheimnissen und erst nach und nach dank im Spielverlauf neu gewonnener Fähigkeiten zugänglichen Bereichen. Für Abwechslung bei eurem Abenteuer sorgen die verschiedenen Gebiete, beispielsweise ein Wald, eine Kanalisation, eine Höhle, eine kleine Stadt und viele weitere Areale.

### Rätseln, hüpfen, kämpfen

In der Seitenansicht bewegt ihr euch in *Monster Boy und das verfluchte Königreich* frei in alle Richtungen und kämpft dabei am laufenden Band gegen unterschiedliche Gegner, die je nach Areal variieren und immer zum Thema passen. Im Wald gibt's Spinnen, im Wasser Kraken und so weiter. Gelegentlich müsst ihr euch im Duell mit einem Miniboss oder Boss beweisen, auch hier ist von Riesenkrake und Riesenpilz über Riesenschlange bis hin zum Riesenfrosch viel Abwechslung geboten. Zur Verfügung stehen euch im Kampf neben Standardangriffen verschiedene Spezialattacken und magische Fähigkeiten, all das müsst ihr nach und nach erst entdecken und einsammeln. Energietanks erweitern eure Lebenspunkte; regelmäßig trefft ihr neben Speicherpunkten und Portalen auch auf Läden, die euch mit neuer Magie oder Energie gegen Bares versorgen. Um die zahlreichen Rätsel zu lösen und die vielen Geschicklichkeitspassagen zu meistern, müsst ihr

Lasst euch vom niedlichen Look vieler Gegner wie dieser Pilze nicht täuschen. Die sehen zwar freundlich aus, geben euch aber ordentlich eins auf die Mütze.



Die Bosskämpfe im Metroidvania-Abenteuer sind zahlreich, mitunter sehr fordernd und drehen sich meist um gigantische Varianten der normalen Gegner.

eure Fähigkeiten und Waffen geschickt kombinieren. Mehr noch: da ihr per Button-Druck jederzeit zwischen euren Wandlungsformen wechseln könnt, müsst ihr euch auch das zunutze machen. Nachdem das Spiel zu Beginn noch recht leicht ist, steigt der Anspruch bereits nach kurzer Spielzeit recht stark an, sodass ihr bei Rätseln regelmäßig erst mal nur Bahnhof versteht oder (vor allem) Bosskämpfe auch durchaus mehrfach hintereinander verliert. Eine gewisse Frustrationstoleranz solltet ihr also mitbringen, zumindest stellenweise. Das gilt ebenso für die das Spiel durchziehenden Geschicklichkeitsabschnitte, bei denen ihr oftmals zahlreiche Versuche braucht, bis ihr erfolgreich ans Ziel gelangt. Ein waschechtes Metroidvania eben!

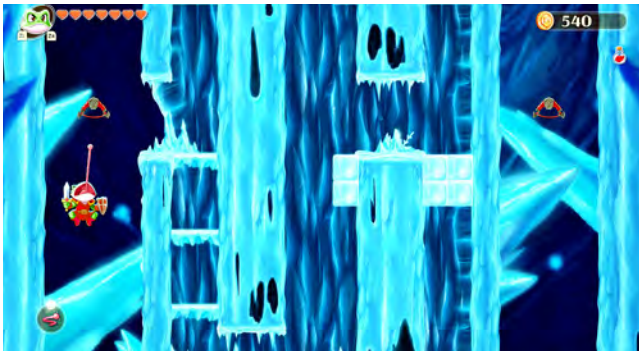
## Wunderbares Monster World

Sonderlich schlimm ist das Herumirren auf der Suche nach des Rätsels Lösung meist aber gar nicht, denn das gibt euch die Gelegenheit, die fantastisch gestaltete Spielwelt ausführlich zu bewundern. *Monster Boy und das verfluchte Königreich* bietet einen wunderschönen, von Hand gezeichneten Comic-Look, der vor allem Fans knallig-bunter Spielwelten erfreut. Dazu passt auch die atmosphärische Musik, die das Spielgeschehen stets stimmig begleitet. In technischer Hinsicht kommt die Switch damit offensichtlich sehr gut klar, denn das Spiel läuft sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus mit konstant butterweichen 60 Bildern pro Sekunde, bei der maximal möglichen Auflösung von 1080p am TV und 720p mobil. Die Steuerung ist grundsätzlich simpel und schnell erlernt, wird aber im Spielverlauf immer komplexer und kleinteiliger, wenn ihr erst einmal einige Wandlungsformen, Waffen und Fähigkeiten gesammelt habt. Dann kann es leider auch mal chaotisch werden und im Eifer des Gefechts dazu führen, dass ihr den falschen Button drückt und deswegen im Kampf verliert – ärgerlich!

## Fordernd und spaßig

*Monster Boy und das verfluchte Königreich* mag mit seinem knalligen Comic-Look zwar zunächst den Eindruck erwecken, ein Spiel für Kinder zu sein, dafür ist es dann aber großteils doch zu fordernd. Das ist genau das Richtige für Metroidvania-Fans, denn für solche ist das Action-Adventure ein schöner Vorzeigetitel auf der Switch. Im Spielverlauf motivieren aber gerade die besonders kniffligen Abschnitte, denn als Belohnung wartet dahinter dann meist eine ungewöhnlich mächtige Fähigkeit oder im Falle der Bosskämpfe sogar eine der fünf heiligen Kugeln, die ihr nicht nur zum Abschluss des Spiels benötigt, sondern die euch auch nach und nach die verschiedenen Wandlungsformen ermöglichen. Schluss mit eurem Abenteuer ist je nach Spielart und Genre-Kenntnis nach etwa zehn bis 15 Stunden; legt ihr es darauf an, alles zu entdecken und einzusammeln, etwas mehr. *Monster Boy und das verfluchte Königreich* ist also ein nicht allzu ausuferndes Erlebnis, dafür aber ein sehr hochwertiges.

**Johannes Gehrling**




**All eure Wandlungsformen verfügen über spezielle Fähigkeiten, die ihr geschickt einsetzen und kombinieren müsst, um die Spielwelten zu meistern.**

**Gerade zu Spielbeginn sind die Rätsel noch simpel und deren Lösung meist offensichtlich, später wird es aber kniffliger.**

**MEINUNG**
Johannes Gehrling

***„Monster Boy und das verfluchte Königreich* ist ein wunderbares Action-Adventure."**

Schon beim Anspielen auf der diesjährigen Gamescom habe ich ein Auge auf das Spiel geworfen; im Test stellte sich nun erfreulicherweise heraus, dass das gerechtfertigt war. Zwar habe ich mich nach einigen Stunden an die Optik gewöhnt, gerade zu Beginn aber war ich wirklich beeindruckt vom wunderschönen Comic-Look. Einige Rätsel und Geschicklichkeitspassagen haben mich richtig gefordert und auch mal zum Verzweifeln gebracht, es war die Mühe aber jedes Mal wert. Nur beim Umfang an Wandlungsformen, Fähigkeiten und Magie-Features hätten die Entwickler ruhig etwas kleinere Brötchen backen können, denn die Steuerung litt darunter zwischenzeitlich durchaus. Dennoch: *Monster Boy* ist ein absolut wunderbares Action-Adventure!

## Monster Boy u. d. verfl. Königreich

**Termin:** 04. Dezember 2018
**Hersteller:** FDG Entertainment
**Entwickler:** Game Atelier
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** 39,99 Euro

**GRAFIK** 9
Der wunderschöne handgezeichnete Comic-Look des Action-Adventures begeistert vor allem zu Spielbeginn, mit fortschreitendem Spielverlauf stellt sich aber ein gewisser Gewöhnungseffekt ein.

**SOUND** 9
**Sprache/ Text:** Englisch/Deutsch
Wie die Grafik überzeugt auch die musikalische Begleitung des Abenteuers. Die Übergänge der thematisch unterschiedlichen Bereiche sind musikalisch ebenso fließend wie spielerisch.

**STEUERUNG** 7
**Unterstützt:** Pro Controller
Was zunächst noch simpel wirkt, entpuppt sich mit immer mehr Fähigkeiten irgendwann als kleinteilig; vor allem im Eifer des Gefechts führt die Steuerung dann zu unbeabsichtigten Verwechslungen.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (stufenlos)
*Monster Boy und das verfluchte Königreich* ist ein spaßiges Action-Adventure vom Schlage eines Metroidvania. Die Wandlungsformen des Protagonisten sorgen für interessante Gameplay-Kniffe, das Sammeln von Fähigkeiten, Ausrüstung und Verbesserungen motiviert dazu, immer weiter zu spielen.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Wunderschöner Comic-Look
- ✚ Tolle Musik
- ✚ Interessante Spielwelt zum Erkunden
- ✚ Motivierendes Metroidvania-Gameplay
- ✚ Herausfordernde Rätsel …
- ➖ … die aber auch frustrieren können
- ➖ Steuerung arg kleinteilig
- ➖ Vorankommen stellenweise unklar

**WERTUNG/FAZIT**

**83**

***„Monster Boy* ist ein absolut wunderbares Action-Adventure für die Nintendo Switch."**

# MOONLIGHTER

**Action-Adventure** In diesem Indie-Abenteuer führt ihr ein spaßiges Doppelleben als Dungeon-Erkunder und Händler.

In der Welt von Fantasy-Rollenspielen und -Adventures gibt es normalerweise eine klare Arbeitsaufteilung: Der Spieler übernimmt die Rolle des Helden, erledigt Monster sowie Quests und holt sich bei Bedarf immer wieder mal neue Ausrüstung oder Gebrauchsgegenstände bei NPC-Händlern. *Moonlighter* dreht den Spieß ein wenig um, denn hier schlüpft ihr in die Haut des jungen Händlers Will, der den Familienladen Moonlighter von seinem Großvater geerbt hat. Ein Leben als reiner Händler ist für den abenteuerlustigen Will jedoch nicht genug. Daher zieht er in die Dungeons nahe seines Heimatdorfs Rynoka aus, um dort nach verkäuflichen Artefakten zu suchen und den Geheimnissen darin auf die Spur zu kommen.

## Händler bei Tag

Tagsüber eröffnet ihr mit Will also euren Laden, um dort die zuvor erbeuteten Waren feilzubieten. Dazu platziert ihr sie auf den verschiedenen Verkaufsplätzen und legt einen Preis fest. Wie viel Goldstücke die Dorfbewohner und reisenden Abenteurer für die diversen Waren als gerechtfertigt erachten, müsst ihr erst durch Ausprobieren herausfinden. Wenn die im charmanten Pixel-Look gehaltenen Kunden an einen Gegenstand herantreten, vermitteln sie mittels verschiedener Symbole in einer Sprechblase, wie gut ihr geschätzt habt. Hat sich ein Ladenbesucher für einen Gegenstand entschieden, schlendert er zum Verkaufstresen, wo ihr ihn schnell genug abkassieren müsst. Das ist aber nicht immer ganz einfach, da hin und wieder auch Langfinger vorbeikommen, die ihr am Diebstahl hindern müsst.

Mit dem Geld, dass ihr im Moonlighter verdient, könnt ihr einerseits euren Laden mit verschiedenen Upgrades verbessern und so unter anderem die Verkaufsfläche erweitern oder Platz für Deko schaffen, die wiederum Boni bringt. Andererseits nutzt ihr das hart verdiente Geld in Kombination mit erbeuteten Rohstoffen für neue Ausrüstung bei Schmied Andrei, Verzauberungen und Tränke bei der Mystikerin Eris oder gebt es dem Bankier, der damit spekuliert und euch so unter Umständen dicke Gewinne erwirtschaftet.

## Abenteurer bei Nacht

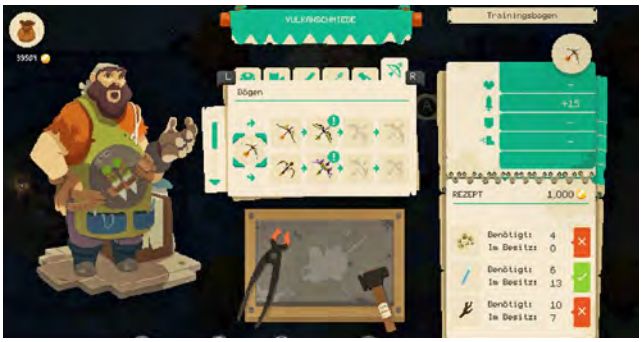
In den vier zunehmend schwerer werdenden Dungeons orientiert sich *Moonlighter* stark an *The Legend of Zelda* für das NES. Ihr streift also aus einer Draufsicht von einem viereckigen Raum zum nächsten, erledigt dabei die verschiedenen, abwechslungsreichen Gegner mit Schwert und Schild, Pfeil und Bogen, Speer, Zweihänder oder Kampfhand-

**In eurem Laden, dem Moonlighter, bietet ihr die in Dungeons gesammelten Gegenstände an. Wie die Kunden reagieren, wird mit Symbolen in Sprechblasen dargestellt.**

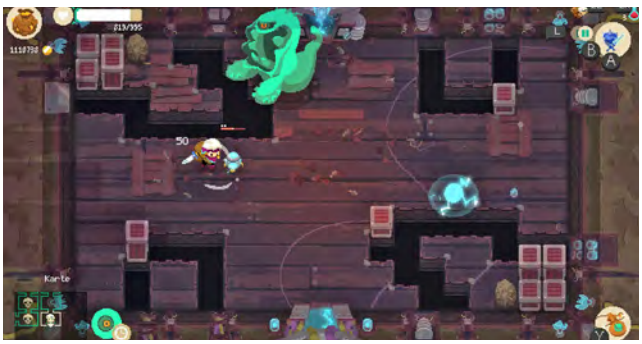
**Die spannenden Bosskämpfe zählen zu den Höhepunkten in *Moonlighter* und erinnern teilweise sogar an klassische *Zelda*-Obermotze.**

schuhen. Anders als in *Zelda* werden die Dungeons in *Moonlighter* jedes Mal zufällig aus verschiedenen Räumen zusammengewürfelt, wobei es immer drei Stockwerke plus Bossraum gibt. Bei eurer Erkundung stoßt ihr auch auf Notizen, die euch häppchenweise die mysteriöse Hintergrundgeschichte näherbringen. Die Dungeons sind in Anspruch und Abwechslung genau richtig ausbalanciert, sodass man immer dann stark genug für den nächsten ist, wenn der bisherige langsam etwas eintönig wird.

Durchweg motivierend bleibt das Sammeln von Beute, denn je tiefer ihr in einen der Dungeons vordringt, desto wertvollere Gegenstände erhaltet ihr von Monstern und in Schatztruhen. Allerdings habt ihr in eurem Rucksack nur 20 Slots, was euch stets zum Abwägen zwingt, welche Items ihr behalten wollt und was ihr für einen Bruchteil des Werts sofort an Ort und Stelle mittels eines magischen Spiegels in Münzen umwandelt. Besonders knifflig wird das durch verschiedene Flüche, die auf zahlreichen Beutestücken liegen. So müssen manche Gegenstände etwa zwingend in einem Slot an der Seitenkante eures Rucksacks verwahrt werden oder nehmen Einfluss auf nebendran liegende Items. Zum Glück gibt es aber auch ein paar positive Effekte.




**Beim Schmied lasst ihr neue Waffen und Rüstungen herstellen sowie bestehende verbessern. Leider unterscheiden sich die Item-Sorten hier kaum voneinander.**




**Wenn ihr ein Stockwerk zu lange plündert, erscheint dieses grüne, unbesiegbare Riesenmonster und zerstört sämtliche Wertsachen, die es in die Hände bekommt.**

## Die Mischung macht's

Durch die Kombination aus Händlerdasein und Dungeonerkundung entsteht in *Moonlighter* ein motivierender Kreislauf: Je weiter ihr in die Dungeons vordringt, desto mehr Gold verdient ihr, desto bessere Ausrüstung könnt ihr euch leisten und desto weiter könnt ihr euch beim Erkunden wieder vorwagen. Jeder einzelne Aspekt ist dabei nicht sonderlich komplex und auch nicht unbedingt furchtbar innovativ. Doch in Summe entsteht daraus ein interessantes, spaßiges Action-Adventure, das mit einem charmanten Pixel-Grafikstil ergänzt wird. Leider hat sie Switch-Version immer wieder mal mit kleinen Rucklern und Bugs zu kämpfen. Während unseres etwa 15 stündigen Spieldurchgangs blieb das Spiel etwa mehrere Male beim Öffnen einer Truhe hängen, sodass uns nur die Flucht aus dem Dungeon übrig blieb. So richtig schlimm war das zwar nie, am Spielvergnügen hat es aber trotzdem etwas gekratzt. ■ **Viktor Eippert**

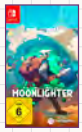
**Oft werden die Kämpfe durch Hindernisse oder Fallen im Dungeon erschwert. Diese rote Suppe velangsamt uns etwa.**

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„Ein spaßiges Konzept, das in der Ausarbeitung mehr Komplexität vertragen hätte"**

Ich fand das Konzept, zur Abwechslung auch mal den Händler zu spielen und nicht nur den typischen Fantasy-Helden, schon immer interessant. Dieser Mix funktioniert ziemlich gut in *Moonlighter* und die Roguelite-Elemente mit den zufällig zusammengebauten Dungeons und dem Verlust der meisten Fundstücke bei einem Bildschirmtod fügen sich da super mit ein. Bei der Bewaffnung und den Rüstungen hätte ich mir aber mehr Abwechslung gewünscht, denn im Grunde gibt es einfach nur minimal unterschiedliche Varianten der gleichen Basisgegenstände. Dafür hatte ich viel Spaß dabei, meinen Laden stetig auszubauen und die optimalen Preise für die immer wertvollere Beute herauszufinden. Da konnte ich dann auch die nicht ganz saubere Portierung auf Switch verschmerzen.

## Moonlighter



**Termin:** 05. November 2018
**Hersteller:** Headup Games
**Entwickler:** Digital Sun
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro (24,99 Euro digital)

**GRAFIK** 8
Die Pixelgrafik ist stimmig und charmant.

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** -/mehrsprachig (u. a. Deutsch)
Eine Sprachausgabe gibt's nicht, die Musik ist dafür schön stimmungsvoll und sorgt im Dorf für gemütliche und in den Dungeons für bedrohliche Atmosphäre.

**STEUERUNG** 7
**Unterstützt:** Pro Controller
Grundsätzlich ist die Steuerung unkompliziert und zuverlässig, das häufig nötige Inventarmanagement ist jedoch unnötig kompliziert.

**EINZELSPIELER** 7
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (stufenlos)
Je nachdem, wie gezielt ihr spielt, seid ihr ungefähr 12 bis 18 Stunden mit der Kampagne beschäftigt. Nach dem Story-Ende könnt ihr aber weiterspielen, um noch mehr Geld zu verdienen und alle Waffen und Rüstungen herzustellen. Leider hat *Moonlighter* auf Switch gelegentlich mit Rucklern und Bugs zu kämpfen.

**PRO / CONTRA**
- ++ Gelungener Mix aus Dungeon-Erkundung und Händlerdasein
- + Charmante Pixeloptik
- + Atmosphärische Musik
- + Motivierender Ausbau des Ladens
- + Coole Bosskämpfe
- − Inventarmanagement fummelig
- − Hintergrundgeschichte wird recht abrupt aufgelöst
- − Immer wieder mal kurze Ruckler und kleinere Bugs
- − Waffen gleicher Typen (Schwerter, Bögen etc.) und Rüstungen unterscheiden sich kaum voneinander

**WERTUNG/FAZIT**

**76**

**„Charmanter Mix aus Händler-Sim und Dungeon-Crawler mit technischen Defiziten"**

# COMPLETE EDITION

**Simulation** Das ist kein Spaß, sondern bitterer Ernst: Als Zivilist in einer vom Krieg gebeuteltetn Stadt kämpft ihr nicht gegen Soldaten, sondern mit allen Mitteln ums Überleben.

Müssen Spiele Spaß machen? Diese Frage soll keine abgehobene Philosphiedebatte lostreten, sondern euch bei der Einschätzung helfen, ob *This War of Mine* in eure Switch-Bibliothek passt. Tendiert ihr zur der Antwort „ja“, ist es wahrscheinlich, dass euch dieses düstere, oft bedrückende Kriegsspiel nicht gefallen wird.

## Stellt euch vor, es ist Krieg

In *This War of Mine* verkörpert ihr keine Soldaten, Agenten oder Helden, sondern ganz normale Menschen. Genau wie viele andere Bewohner der fiktiven Stadt Pogoren seid ihr nicht rechtzeitig vor Ausbruch des Krieges geflohen und sitzt nun fest. Nahrung, Tabak, Feuerholz, Medikamente, euch mangelt es an allem. Im normalen Modus beginnt ihr mit einer zufällig bestimmten Gruppe Überlebender, unter denen auch Kinder sein können, denn in der *This War of Mine Complete Edition* ist die Erweiterung *The Little Ones* bereits enthalten. Typisch Survival-Game seid ihr zunächst vor den Kopf gestoßen angesichts all der Bedürfnisse, um die ihr euch kümmern müsst: ihr braucht Betten, Verpflegung, einen Schutz vor Plünderern, eine Wärmequelle, eine Schaufel, um den Schutt beiseite zu räumen, und mehr. Tagsüber müsst ihr im Haus bleiben, denn draußen warten Scharfschützen darauf, dass ihnen Opfer vor die Flinte laufen. Nachts zieht ihr los, um Ressourcen zu bergen oder um andere Überlebende zu überfallen. Ihr habt die Wahl, ob ihr rücksichtslos um das Überleben kämpft oder anderen Zivilisten helft, allerdings sind nicht alle spielbaren Figuren abgebrüht. Raubt ihr ein Rentnerehepaar aus, deprimiert das wahrscheinlich die zartbesaiteten Bewohner eurer Überlebendenkommune – und das kann tödlich enden. Baut ihr sie nicht mithilfe von gutem Zureden, Tabak, Kaffee oder Gitarrenmusik wieder auf, verfallen sie eventuell in die Katatonie und sind zu nichts mehr zu gebrauchen. Merke: In *This War of Mine* geht es nie bergauf, ihr versucht lediglich, kleine und große Katastrophen bestmöglich zu überstehen.

## Krieg ist immer gleich

Crafting spielt eine große Rolle, ihr müsst fast alles selbst herstellen. Angesichts des begrenzten Inventars beim Plündern und weil aus unerfindlichen Gründen stets nur ein Bewohner nachts auf Beutetour gehen kann, müsst ihr schnell das Priorisieren lernen, damit eure Gruppe eine Chance hat. Durch die beschränkte Menge an Crafting-Möglichkeiten fällt der Spielverlauf jedoch wenig variantenreich aus. Die zufällig bestimmte Auswahl an Plünder-Locations und die randomisierte Charakterzusammenstellung ändern nichts an

**Der Platz im Rucksack ist begrenzt, deshalb müsst ihr stets abwägen, welche Objekte und Verbrauchsgegenstände ihr nachts beim Plündern einsackt.**

**Die Steuerung ist hakelig und besonders bei Kämpfen bricht Chaos aus. Das transportiert zwar gut die Verzweiflung, nervt aber trotzdem.**

**In der *Stories*-Geschichte haben wir keine Wahl, die Handlung verläuft linear. Wir tauschen also Essen gegen Informationen.**

der generellen Strategie. Sobald man die Mechanik durchschaut hat, wird klar, wie willkürlich *This War of Mine* Regeln aufstellt, die der Immersion und dem Realismus, die dieses Spiel ohne Frage transportieren will, schaden. Wieso zum Beispiel könnt ihr mit der Axt zwar lootbare Schränke zu Kleinholz machen, aber nicht den riesigen Baum im Hinterhof? Wieso haben die Überlebenden Hunger, aber keinen Durst? Warum kann man nicht in eines der anderen Häuser umziehen, die man nachts zum Plündern besucht – die sind teilweise verlassen und haben weniger Schäden als die vorgegebene Basis! Wieso kann man den ab und zu auftauchenden Händler nicht überfallen?

## Kriegsgeschichten

In der *Complete Edition* sind neben dem Standard-Modus drei sogenannte *Stories* enthalten. Im Moment gibt es aber nur eine: *Vaters Versprechen*. Das Spielprinzip funktioniert wie üblich, nur, dass ihr als Vater auf der Suche nach eurer entführten Tochter seid. Protagonist Adam kommt ihr emotional auch nicht näher als den anderen Figuren im Spiel, die zu sämtlichen Geschehnissen nur ein, zwei Gedankengänge haben, die sie ständig wiederholen. Die beiden restlichen Episoden von *Stories* werden nachgereicht, angeblich noch 2018 – Stand Anfang Dezember waren sie jedoch nicht verfügbar. Abgesehen von den teilweise fragwürdigen Design-Entscheidungen hat auch die Steuerung ihre Macken: Icons überlagern sich, was die Auswahl der Aktionen erschwert, auch Dialogkästen verdecken sich gegenseitig. Die Richtungseingaben per Stick erkennen eure Überlebenden oft nicht richtig, statt nach rechts laufen sie dann etwa die Treppe hoch. Davon abgesehen ist *This War of Mine* technisch in Ordnung (der schmutzige Schraffuren-Look passt perfekt zum Thema), einmal stürzte das Spiel beim Testen allerdings ab.

*This War of Mine* möchte den Schrecken des Krieges einfangen, geht dabei aber nicht weit genug. Ihr seht: Dieses Spiel macht keinen Spaß – und zum Teil ist das volle Absicht.

**Katharina Pache**

**Tagsüber kümmert ihr euch um den Unterschlupf. Nicht möglich: Einfach mal mit den anderen plaudern oder zusammensitzen.**

**MEINUNG**
Katharina Pache

**„Es gibt nur einen Weg, diesen Krieg zu überleben."**

Und den verrate ich euch gerne: Baut so schnell wie möglich Regenauffangbecken und zwei Kleintierfallen. Das ist übrigens auch so ein Punkt: Die Macher wussten, dass die Versorgung mit Rattenfleisch zu einfach ist, deshalb gestatten sie dem Spieler ohne weitere Begründung nur maximal zwei Käfige. So bewegt sich der Überlebenskampf immer nur in einem von den Entwicklern sehr eng gesteckten, teilweise willkürlich wirkenden Rahmen. Dieses Spiel „gewinnt" man nicht, selbst wenn man den Krieg überlebt, hält sich die Freude in Grenzen – dessen solltet ihr euch bewusst sein. Diese Tatsache sehe ich nicht als Kritikpunkt, *This War of Mine* soll schließlich ein bedrückendes Erlebnis sein. Die inkonsequente Umsetzung der Thematik allerdings, die kreide ich an.

## This War of Mine Compl. Edt.

**Termin:** 27. November 2018
**Hersteller:** 11 Bit Studios
**Entwickler:** 11 Bit Studios
**USK-Freigabe:** ab 16 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 6

Der Schraffuren-Grafikfilter sorgt für Atmosphäre, allerdings sind Details oft schwierig zu erkennen. Gelegentlich überlagern sich Icons und Dialogfelder.

**SOUND** 7

**Sprache/Text:** –/Deutsch
Musik und entfernte Kampfgeräusche untermalen die Stimmung, allerdings gibt es keine Sprachausgabe und die Melodien wiederholen sich oft.

**STEUERUNG** 6

**Unterstützt:** Pro Controller
Figuren laufen regelmäßig nicht in die gewünschte Richtung, allgemein fühlt sich die Kontrolle oft ungelenk und hakelig an. Besonders schlimm und chaotisch ist das bei Kämpfen.

**EINZELSPIELER** 7

**Schwierigkeitsgrad:** mittel (stufenlos)
Im ersten Moment überwältigen euch die vielen Baustellen, um die ihr euch kümmern müsst, aber sobald ihr die richtige Strategie gefunden habt, ist das Überleben kein Problem mehr. Schwieriger oder einfacher macht ihr es euch, indem ihr selbst Parameter wie die Zeit bis zum Kriegsende oder Wintereinbruch festlegt.

**PRO / CONTRA**

- ✚✚ Starke, bedrückende Atmosphäre
- ✚✚ Zufallselemente sorgen für Abwechslung
- ✚ Viele knifflige Entscheidungen
- ✚ Plünderungen sind spannend
- ➖ Kein freies Speichern möglich
- ➖ Hakelige Steuerung
- ➖ Bislang nur eine Geschichte im *Stories*-Modus
- ➖➖ Mangelnde spielerische Freiheit senkt den Immersionsgrad
- ➖➖ Eindimensionale Figuren

**WERTUNG/FAZIT**

**70**

**„Bedrückendes Kriegsspiel mit starker Botschaft, aber simplem Gameplay-Gerüst."**

# FORGOTTON ANNE

**Adventure** Aus Dänemark kommt ein wunderschön gezeichnetes Adventure, das mit spannender Story und interessanten Charakteren überzeugt.

Jeder kennt das, man vergisst irgendwo eine Socke und schon bleibt sie für immer verschwunden. Doch was passiert mit all diesen vergessenen Gegenständen? Seien es nun Socken, nicht mehr gebrauchte Uhren, liegen gelassene Mützen oder nicht mehr gewollte Teddybären – sie alle landen im Land der Vergessenen. Eine magische Welt, bewohnt von allen Gegenständen, an die sich keiner mehr erinnert. Hier leben auch die junge Anne und ihr Ziehvater Bonku, zwei Menschen, die eigentlich nichts in der Welt der Vergessenen verloren haben. Als ausgesetztes Baby und alternder Uhrmacher wurden aber auch sie von der menschlichen Gesellschaft vergessen. Bonku widmet daher sein ganzes Leben dem Bau einer Apparatur, die beide wieder in ihre Welt zurückbringen soll. Anne wächst unterdessen zu einer jungen Frau heran, die als Hüterin für Recht und Ordnung sorgen soll. Eines Morgens wird Anne durch eine heftige Explosion aufgeweckt. Ein Angriff von rebellischen Vergessenen, wie es scheint. Für die junge Hüterin beginnt damit ein aufregendes Abenteuer, an dessen Ende sich nicht weniger als das Schicksal der Vergessenen und von ihr selbst entscheiden wird.

## Plattformer mit Storyfokus

*Forgotton Anne* ist ein Sidescroller-Adventure in einer wunderschönen von Hand gezeichneten und animierten Welt. Der Stil erinnert ein wenig an Zeichentrickserien der 90er-Jahre sowie Studio-Ghibli-Produktionen und erzeugt eine wundervolle Stimmung. Hinzu kommen hervorragende englische Sprecher, die Anne und die vielen Vergessenen zum Leben erwecken. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es leider nicht, aber ordentlich geschriebene deutsche Texte und Untertitel. Die Story steht im Mittelpunkt des Spiels. Entsprechend verbringt ihr viel Zeit mit Dialogen und der Erkundung der Umgebung auf der Suche nach versteckten Artefakten, die weitere Einblicke in die spannende Welt der Vergessenen geben. Während der Gespräche könnt ihr häufig sogar zwischen verschiedenen Antworten wählen. Ob ihr zum Beispiel aggressiv oder zurückhaltend antwortet, wirkt sich auf den Verlauf der Handlung aus.

## Energetische Rätsel

Zentrales Element des Gameplays ist das sogenannte Arca, ein kleines Stück Technik, das Anne an ihrer Hand trägt. Mit diesem kann die Hüterin die Anima

Sprachausgabe gibt es nur auf Englisch, aber immerhin mit guten deutschen Untertiteln. Die englischen Sprecher machen übrigens einen super Job.

In ihrem Tagebuch hält Anne aktuelle Ereignisse und ihre Gedanken dazu fest. Gut, um noch einmal das bisher Geschehene aufzufrischen.

genannte Energie in der Welt der Vergessenen kontrollieren. So wird zum Beispiel Energie in Türmechanismen übertragen, um einen neuen Weg zu öffnen, oder Ventile bewegt, um den Energiefluss eines Bereichs zu verändern. Viele Puzzles des Spiels bauen auf dieser Fähigkeit, die Energie in der Welt der Vergessenen zu beeinflussen, auf. Vor scheinbar unlösbare Aufgaben wird der Spieler dabei aber nie gestellt. Man merkt, dass es den Entwicklern wichtiger war, ihre Geschichte zu erzählen, als den Spieler ewig an harten Rätseln aufzuhalten.

Das Gleiche gilt für die Plattform-Elemente des Spiels. Auch hier spielt das Arca eine wichtige Rolle. Solange dies mit Energie gefüllt ist, kann Anne nämlich auf mechanische Flügel zurückgreifen, die sie sich auf den Rücken geschnallt hat. Auf diese Weise kann die Hüterin höher und weiter springen und so sonst unzugängliche Bereiche eines Levels erreichen. Gelegentliches Probieren und Suchen nach dem richtigen Weg fordert die grauen Zellen etwas, aber wie erwähnt ohne jemals frustrierend schwer zu werden. Einzig die manchmal etwas unpräzise Steuerung kann hier etwas hinderlich sein. Eine Hilfefunktion oder Ähnliches gibt es übrigens nicht. Sollte man doch einmal irgendwo festhängen, hilft nur, auf externe Guides auszuweichen.

**Die Rätsel setzen häufig auf Annes besondere Fähigkeiten, sind meist gut durchdacht und nie unfair. Eine Hilfefunktion gibt es nicht.**

**In Dialogen habt ihr häufig die Wahl aus zwei Antworten und bestimmt damit das Schicksal bestimmter Charaktere sowie den Fortgang der Ereignisse.**

## Gelungenes Debüt

Am Ende ihrer Reise steht Anne vor einer schwierigen Entscheidung, die in zwei unterschiedlichen Enden mündet. Wie ihr euch auch immer entscheidet, die Welt der Vergessenen und das Leben von Anne und Bonku werden nie mehr dasselbe sein. Auch wenn am Ende nicht alle Aspekte der Handlung ganz logisch erscheinen, kann die Story doch überzeugen. Zudem haben die Entwickler es geschafft, aus Gegenständen wie einer Holzpuppe oder einer Glühbirne interessante Charaktere zu machen. *Forgotton Anne* ist ein interessanter Mix aus Plattformer und Adventure mit einer emotional erzählten Geschichte. Der Zeichenstil und die tolle Musik des Kopenhagener Philharmonieorchesters tragen zu der hervorragenden Stimmung bei. Die Spielzeit liegt bei rund acht Stunden. Je nachdem, wie lange man für die Rätsel benötigt, kann es etwas mehr oder weniger sein.

**Matthias Dammes**

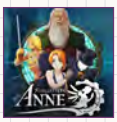
**Die Palette der interessanten Charaktere ist vielfältig. Hier seht ihr den korrupten Bahnhofsvorsteher Pax.**

**MEINUNG**
Matthias Dammes

**„Ein künstlerisch schickes Spiel, das vor allem von seiner Geschichte lebt."**

Bevor ich den Test von *Forgotton Anne* übernommen habe, hatte ich noch nie von dem Spiel gehört. Aber schon beim Blick auf die ersten Screenshots war ich mir ziemlich sicher, dass das etwas ist, was mir gefallen könnte. Der Zeichenstil hat mich sofort angesprochen und ich wurde nicht enttäuscht. Auch wenn ich eher nicht zur Zielgruppe für Plattformer gehöre, haben mich die Charaktere und die Geschichte gleich gefesselt und bis zum Ende motiviert. Ich wollte wissen, warum die Vergessenen rebellieren, und welche Rolle Anne und Meister Bonku bei all dem spielen. Es hat mich daher auch nicht gestört, dass die Rätsel nicht von der allerhärtesten Sorte sind. Lediglich durch ungenaue Steuerung verpatzte Sprungeinlagen haben mich gelegentlich geärgert.

## Forgotton Anne



**Termin:** 09. November 2018
**Hersteller:** Square Enix
**Entwickler:** Throughline Games
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** 19,99 Euro

**GRAFIK** 8
Wunderhübscher 2D-Zeichentrick-Stil mit detailreichen Charakteren, stimmungsvollen Hintergründen und gelungenen Animationen.

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Hervorragende englische Sprecher, aber leider keine deutsche Vertonung. Eine stimmige Soundkulisse und ein toller Soundtrack, gespielt vom Kopenhagener Philharmonieorchester.

**STEUERUNG** 7
**Unterstützt:** Pro Controller
Die Steuerung konzentriert sich auf wenige Buttons und geht mit Pro Controller/Joy-Cons leicht von der Hand. An einigen Stellen wirkt sie jedoch etwas unpräzise.

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** mittel (stufenlos)
Forgotton Anne verbreitet die perfekte Stimmung, um sich für ein paar Stunden in eine fantasievolle Welt zu flüchten. Das Gameplay aus Puzzle- und Platformelementen macht Spaß und funktioniert wunderbar in Symbiose mit der tollen Story und ihren interessanten Charakteren.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Sehr hübscher Zeichenstil
- ✚ Spannende Story
- ✚ Interessante Charaktere
- ✚ Plattform- und Puzzle-Elemente
- ✚ Dialoge mit Entscheidungen
- ✚ Gute englische Sprecher …
- ➖ … aber keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Etwas unpräzise Steuerung
- ➖ Keine Hilfefunktion

**WERTUNG/FAZIT**

**80**

**„Ein mit Liebe gemachtes Spiel, dem nicht nur Adventure-Fans eine Chance geben sollten."**

# VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

**Adventure** Das außergewöhnliche 2D-Adventure hat auf dem PC schon vier Jahre auf dem Buckel. Wir verraten, wie sich die Switch-Version im Test schlägt.

**Die Geschichte dreht sich um vier Charaktere, deren Schicksal im 1. Weltkrieg miteinander verwoben ist. Im Lauf des Spiels kreuzen sich mehrmals ihre Wege.**

Vor etwas mehr als 100 Jahren ging der 1. Weltkrieg zu Ende. Bei der kriegerischen Auseinandersetzung zwischen etwa 70 Millionen Menschen, die unter anderem in Europa und Afrika geführt wurde, fanden mehr als 17 Millionen Menschen den Tod. Hundertausende wurden zum Teil extrem schwer verletzt oder durch Attacken mit im Kriegsverlauf eingesetztem und teilweise ätzendem Giftgas verstümmelt. Ein Thema, das sich auf den ersten Blick sicher für alles andere eignet als für ein Videospiel. Und dennoch hat Ubisoft genau das gemacht und dieses überaus ernste Thema mit *Valiant Hearts: The Great War* in ein Spiel gegossen – und zwar bereits vor vier Jahren. Jetzt ist die inhaltsgleiche Fassung für die Nintendo Switch erschienen, die wir ausführlich unter die Lupe genommen haben.

## Vier verwobene Schicksale

Das Spiel erzählt die Geschichte von vier Charakteren im ersten Weltkrieg, deren Schicksale miteinander verwoben sind, und zeigt die Entwicklung des Krieges. Die Story dreht sich um den jungen Deutschen Karl und seinen französischen Schwiegervater Emile, die beide nach dem Ausbruch des 1. Weltkrieges an die Front beordert werden. Dort treffen sie auf den muskelgepackten Amerikaner Freddie von der Fremdenlegion sowie auf die belgische Tierärztin Anna, die als Sanitäterin versucht, das Leid der Kämpfenden zu lindern.

## Fast keine Gewalt

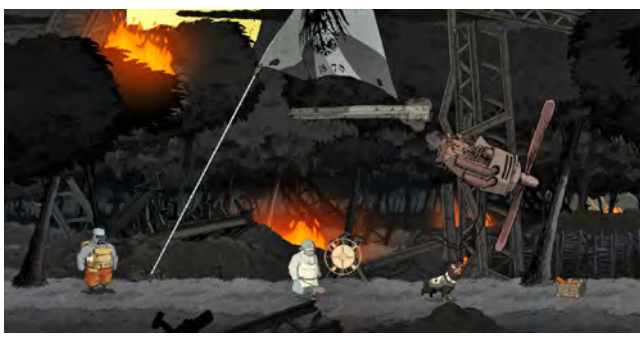
*Valiant Hearts: The Great War* spielt sich wie ein interaktiver Comic, das Gameplay ist grundsätzlich simpel und besteht im Durchqueren der Spielwelt und dem Lösen von einfachen Rätseln. Bis auf die Panzerfahrten oder Granatenwürfe setzen eure Charaktere aktiv keine Waffen ein und selbst diese Wurfgeschosse richten sich meist nur gegen die Umgebung, etwa um einen Baum umzulegen oder eine Barrikade zu sprengen.

Ansonsten schlagen eure männlichen Charaktere ein paar wenige Gegner mit den Fäusten (oder Emile mit der Schöpfkelle) bewusstlos. Die Rätsel, die ihr lösen müsst, um in der Spielwelt vorwärtszukommen, sind allesamt sehr einfach. Während ihr mit Freddie meist ein Bataillon anführt und dafür sorgt, dass eure Mannen an der Front vorankommen, und dafür mit Granaten, Panzer oder Explosivstoffen den Weg für sie freiräumt, geht es bei Anna fast immer darum, Verwundete zu versorgen.

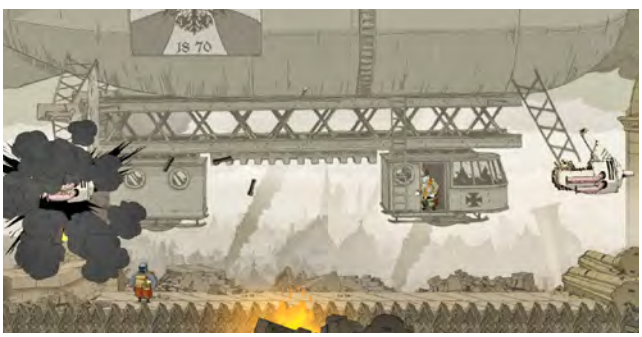
## Rätseln statt kämpfen

Auch dafür müssen kleine Rätsel gelöst werden, in denen ihr die Patienten manchmal zunächst bergen oder Verbandsmaterial beschaffen müsst. Die Behandlung erfolgt dann in Reaktionsspielchen, in denen ihr zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste auf einer sich bewegenden EKG-Linie drückt.

Die anderen Charaktere sammeln ein paar Gegenstände ein,



**Hier seid ihr mit gleich drei spielbaren Charakteren unterwegs. Hund Walt kann auf Befehl Gegenstände für euch apportieren, die ihr nicht selbst erreichen könnt.**




**Freddie ist der Mann fürs Grobe und muss in dieser Szene den Dynamit-Attacken des Antagonisten Baron von Dorf entkommen und dessen Luftschiff zerstören.**

um Beschaffungsaufgaben zu erledigen oder mit ihnen etwa Strickleitern herunterzuschießen, mit deren Hilfe es dann weitergeht. Manchmal werft ihr auch Granaten, um etwa eine Barrikade zu sprengen, die euch den Weg versperrt, oder besorgt euch eine Feder von einer Taube, um einen Feldpostbrief nach Hause schreiben zu können.

**Im Spiel könnt ihr immer wieder historische Fakten zum jeweiligen Level aufrufen und dort viele interessante Informationen dazu nachlesen.**

### Auf den Hund gekommen

Der Sanitätshund Walt, der euch immer mal wieder zur Seite steht, ist euer tierischer Sidekick. Ihr könnt den Dobermann indirekt steuern, indem ihr ihm simple Anweisungen erteilt. Hier soll er durch einen niedrigen Durchgang kriechen und eine Granate oder einen Hebel apportieren, an den ihr sonst nicht herankommen würdet, dort soll er auf Kommando einen Schalter umlegen oder im nächsten Level einen Gegner ablenken, damit ihr vorbeischleichen könnt. All das ist wenig anspruchsvoll, aber immer gut in die Spielwelt und das historische Thema des jeweiligen Spielabschnitts eingebunden.

In diesen findet ihr auch immer wieder historische Gegenstände oder Briefe, die euch fast nebenbei mit ausführlichem Hintergrundwissen zum ersten Weltkrieg versorgen. Gleiches gilt für die Tagebucheinträge der vier Charaktere, die Kapitel um Kapitel erweitert werden und euch die Geschichte und den Gemütszustand von Karl, Emile, Freddie und Anna näherbringen.

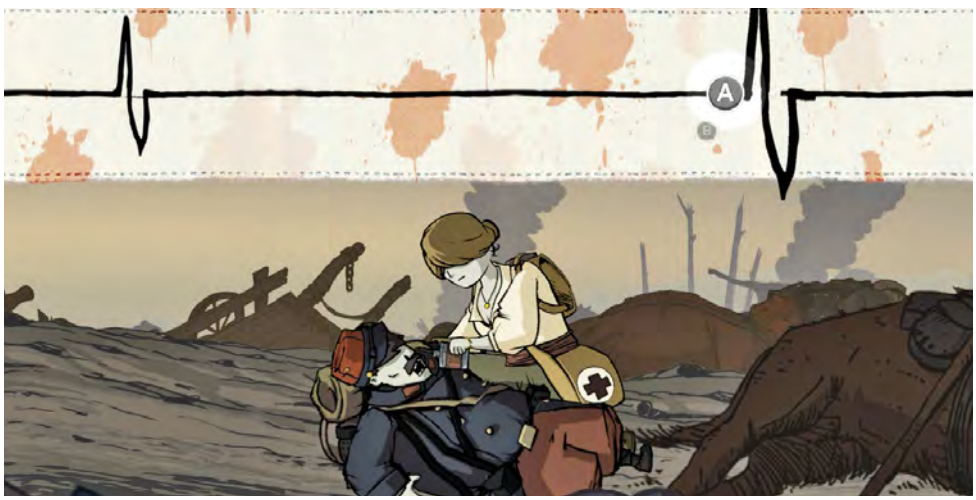
Etwas aufgesetzt wirken hingegen die wenigen Actionsequenzen, bei denen ihr beispielsweise mit dem Auto Hindernissen oder Bombenbeschuss ausweichen oder mit Dynamitwürfen gegen Baron von Dorf, den ebenso etwas aufgesetzt wirkenden Bösewicht des Spiels, kämpfen müsst. Auch die Schleichpassagen, die ihr meist mit Karl absolviert, der aus der Kriegsgefangenschaft flieht, sind simpel gestrickt. Im richtigen Moment von Busch zu Busch laufen und die Patrouillen abwarten oder sich vor Scheinwerferkegeln oder zuckenden Blitzen, die die Nacht erhellen, verstecken – das war's. Historisch sicherlich passend, spielerisch noch simpler als die sonstigen Spielabschnitte.

### Atmosphärisch dicht

Die eigentlich simple Comicgrafik weist unglaublich viele stimmungsvolle Details auf. Während etwa zig Fliegen um euch herumschwirren, wenn ihr mit Anna auf einem Schlachtfeld voller Leichen nach Verwundeten sucht, vernehmt ihr deren Summen und Brummen natürlich auch akustisch – ebenso wie entfernte Schusswechsel und Artilleriefeuer, das Wimmern der Verwundeten und Annas Stöhnen, wenn sie unter großer Anstrengung einen Verwundeten über das Schlachtfeld und heraus aus der Gefahrenzone zieht. Wasser gluckert in Flaschen, Dampf entweicht zischend aus defekten Rohren, Krähenrufe schallen warnend durch die anbrechende Dunkelheit – kurzum, die Soundkulisse ist mehr als glaubwürdig.

Auf eine „echte" Sprachausgabe müsst ihr in *Valiant Hearts: The Great War* aber verzichten; die wenigen Äußerungen der Charaktere geschehen in einer Fantasiesprache ähnlich dem Kauderwelsch, das etwa in *Die Sims* vorkommt. Dennoch habt ihr durch kurze Zwischensequenzen oder zusätzliche Einblendungen keine Probleme, dem Geschehen zu folgen oder zu verstehen, was ihr als Nächstes tun sollt. Solltet ihr trotzdem einmal stecken bleiben, hilft euch die eingebaute Hilfefunktion weiter, die euch pro Level auf Wunsch mehrere Tipps gibt.

**Marc Brehme**



**Wenn Krankenschwester Anna die benötigten Dinge gefunden hat, kann sie die Verwundeten in einem Minispiel versorgen.**

**MEINUNG**
Marc Brehme

**„Diese außergewöhnliche emotionale Erfahrung ist eine der bisher besten Umsetzungen für die Nintendo Switch."**

Bei *Valiant Hearts: The Great War* handelt es sich trotz des düsteren Themas um eine der besten Umsetzungen für die Nintendo Switch, die ich bislang gespielt habe. Und das nicht nur, weil sie auch Touchscreen-Funktionalität bietet. Die eigentlich einfache Grafik mit ihrem außergewöhnlichen Artdesign besticht ebenso wie der Sound, der für dichte Atmosphäre sorgt, und auch die Steuerung geht gut von der Hand. Spielerisch richtig anspruchsvolle oder innovative Kost dürft ihr zwar weder beim Gameplay noch bei den Rätseln erwarten, aber wer *Valiant Hearts* als Story-Adventure mit unaufdringlicher Geschichtsstunde ansieht, kommt trotz des eher geringen spielerischen Anspruchs auf seine Kosten.

## Valiant Hearts: The Great War

**Termin:** 08. November 2018
**Hersteller:** Ubisoft
**Entwickler:** Ubisoft
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** 19,99 Euro

**GRAFIK** 8
Einfache 2D-Comic-Grafik mit vielen stimmungsvollen Details, aber nur rudimentären Animationen. Butterweiches Parallax-Scrolling sorgt für glaubhaften Tiefeneindruck der Szenerie.

**SOUND** 7
**Sprache/Text:** Fatansiesprache/Deutsch
Glaubwürdige Sounds wie entfernte Schusswechsel und Artilleriefeuer unterstützen die beklemmende Atmosphäre. Echte Sprachausgabe gibt es nicht; die Charaktere geben Fantasie-Kauderwelsch von sich.

**STEUERUNG** 8
**Unterstützt:** Pro Controller
Der Titel spielt sich mit den Joy-Cons richtig gut, wenn man von dem etwas hakeligen Erklettern von Vorsprüngen oder Kisten einmal absieht, und bietet außerdem praktische Touchscreen-Funktionalität.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** einfach (stufenlos)
Das Spiel ist relativ leicht und solltet ihr dennoch einmal sterben, könnt ihr es sofort wieder versuchen.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Empathisch erzählte Story mit historischen Infos
- ✚ Tolle, emotionale Präsentation
- ✚ Vier gut ausgearbeitete Charaktere
- ✚ Stimmiger Grafikstil
- ✚ Interessanter Rätselmix aus Grübeln und Physik
- ✚ Stimmungsvoller Soundtrack
- ✚ Rätsel abwechslungsreich, aber …
- ➖ … auch viel zu leicht
- ➖ Levels gleichen sich im Aufbau
- ➖ Bösewicht wirkt deplatziert
- ➖ Anspruchslose Reaktionsspielchen

**WERTUNG/FAZIT**

**82**

**„Außergewöhnliche Geschichtsstunde mit geringem spielerischem Anspruch."**

# GEAR CLUB UNLIMITED 2

**Rennspiel** Die Switch ist nicht unbedingt als Plattform für Rennspiele verschrien, *Gear Club Unlimited* trat vor einem Jahr an, diesen Umstand zu ändern. Teil 2 ist eine konsequente Weiterentwicklung.

Im Dezember ist *Gear Club Unlimited*-Zeit, denn Teil 2 erscheint fast exakt ein Jahr nach dem Vorgänger. Beim Release von Teil 1 war *Gear Club Unlimited* in seinem Genre noch sehr allein auf Nintendos Hybrid-Konsole, in der Zwischenzeit hat sich jedoch einiges getan. Kann *Gear Club Unlimited 2* mit der nun vorhandenen Konkurrenz auf der Switch mithalten?

## Für mehr Realismus im Spiel

Auch in der zweiten Iteration ist *Gear Club Unlimited* wahrlich keine Rennsimulation. Es ist aber eines der realistischsten Spiele seiner Art für die Switch und spürbar weniger arcadig als noch Teil 1. Heißt: Die Strecken sind fiktiv, aber realer Umwelt nachempfunden, die Fahrzeuge sind Abbilder tatsächlich existierender Autos. Im Kern ist aber auch *Gear Club Unlimited 2* ein Arcade-Racer. So nehmen eure Fahrzeuge beispielsweise keinen Schaden, die Rennen dauern zwar länger als in Teil 1, sind aber dennoch selten länger als vier Minuten und auch die Rückspulfunktion ist wieder mit von der Partie. Diese kostet euch keinen Teil eurer Belohnung mehr, was die Hemmschwelle stark senkt, das Feature einzusetzen. Dadurch wird das Spiel ziemlich einfach aber auch zugänglich. Ein klassisches Tutorial gibt es nicht, dafür führt euch die Story zu Spielbeginn in die Spielmechanik ein, ohne dabei oberlehrerhaft rüberzukommen. Apropos Story: Eine solche zieht sich durch das komplette Spiel und gibt dadurch einen roten Faden an die Hand, wie das Game durchzuspielen ist. Belanglos ist sie dennoch, also erwartet keine mitreißende Hollywood-Inszenierung. Viele der über 250 unterschiedlichen Rennstrecken absolviert ihr deshalb auch im Rahmen der Geschichte, optionale Rennen erwarten euch aber ebenfalls in großer Anzahl.

## Der Performance Shop

Dreh- und Angelpunkt eurer Rennfahrerkarriere ist neben der Story wieder der Performance Shop. Dort lagert ihr eure Fahrzeuge und verbessert ebendiese an unterschiedlichen Arbeitsstationen. Das Tuningsystem kennt viele unterschiedliche Kategorien wie Motor, Getriebe, Reifen, Bremsen, Aufhängung, Karosserie und Co. und verschlingt einen Großteil eurer Credits neben den Autokäufen. Letztere sind regelmäßig notwendig, denn wie im ersten Teil sind auch in *Gear Club Unlimited 2* die Autos wieder in Kategorien unterteilt, wobei verschiedene Rennen Autos unter-

**Eine Neuerung im Performance Shop sind frei individualisierbare Sticker. Mit denen könnt ihr euren Fahrzeugen eure ganz eigene optische Note verleihen.**

**Die Rennen in *Gear Club Unlimited 2* entführen euch nicht nur in unterschiedliche Gegenden, sie finden auch zu allen Tages- und Nachtzeiten statt.**

schiedlicher Kategorien voraussetzen. Insgesamt 51 lizenzierte Original-Fahrzeuge namhafter Autobauer wie Porsche, Nissan und BMW stehen zum Spielstart zur Verfügung, wie beim Vorgänger-Spiel soll es in Zukunft wieder Nachschub geben. Ganz neu am Performance Shop ist die Möglichkeit, Fahrzeuge mit Stickern zu individualisieren. Das klingt erst mal banal, entpuppt sich im Gebrauch aber schnell als durchaus tiefgehend. Dank zahlreicher Werkzeuge und Einstellungsmöglichkeiten könnt ihr optische Unikate aus euren Autos machen – kreative Energie und ein klein wenig Talent einmal vorausgesetzt.

**Die Animationen und das Interface im Performance Shop sind wie im Vorgänger äußerst hübsch gestaltet, ruckeln dafür aber wirklich enorm. Das nervt!**

## Gewohntes Gameplay

Zu den einzelnen Rennen, Autohändlern, zum Performance Shop und zu allen anderen Orten gelangt ihr wie in Teil 1 über eine Weltkarte. Diese ist deutlich übersichtlicher geworden, da sie kleiner und nicht mehr so überladen ist: ein großer Fortschritt. Neben der Unterteilung in storyrelevante Rennen und Schaurennen gibt es einerseits noch verschiedene Kategorien wie normale Rennen, Ausscheidungsrennen, Zeitrennen und Offroad-Rennen, andererseits variieren die Schauplätze. Neben Yellowstone-Park, Wüste sowie Mittelmeerküste ist ein von Schnee und Eis bedecktes Alpengebiet neu dazugekommen, das höhere Ansprüche an euch und eure Fahrkünste stellt als die anderen Gegenden. Hinsichtlich des Gameplays sind die Rennen denen aus dem ersten *Gear Club Unlimited* grundsätzlich sehr ähnlich. Stufenweise frei einstellbare Fahrhilfen bestimmen den Schwierigkeitsgrad und gleichen die nicht analogen Schulterbuttons der Switch-Controller aus; die bereits erwähnte Rückspulfunktion lässt euch außerdem beliebig oft Fehler in mehrfachen Neuversuchen ausbügeln. Wie realistisch oder arcadig sich euer Auto steuert, hängt primär von den Fahrhilfen ab. Je weniger ihr diese nutzt, desto realistischer ist das Fahren, umgekehrt machen mehr Fahrhilfen das Spiel arcadig. Wie schon im ersten Teil ist *Gear Club Unlimited 2* ebenfalls im Splitscreen lokal mehrspielerfähig. Online könnt ihr nun sogenannte Racing Clubs bilden und Fahrer rekrutieren, um euch einen Namen zu machen.

## Das bessere Gear Club

Das Spiel läuft während der Rennen sauber und bietet keinen Grund zur Beanstandung, aber die Animationen im Performance Shop, auf der Weltkarte und bei Zwischensequenzen ruckeln leider enorm. Das gleiche Problem zieht sich auch durch die Menüführung. Noch nervtötender sind die extrem langen Ladezeiten von fast einer Minute pro Rennen, was angesichts der meist rund vierminütigen Rennen wirklich enorm ist. Immerhin ist die grafische Leistung nun besser, was vor allem bei den deutlich detaillierteren und reflektierenden Autos sichtbar wird. *Gear Club Unlimited 2* ist seinem Vorgänger zwar sehr ähnlich, aber an so vielen Stellen spürbar verbessert, dass es sich trotz der erwähnten technischen Schnitzer auch angesichts wachsender Konkurrenz in seinem Bereich auf der Switch behaupten kann. **Johannes Gehrling**

**Ein neues Gebiet hält Einzug ins Rennspiel: Alpenpässe. Diese sind dank Schnee und Eis besonders herausfordernd.**

**MEINUNG**
Johannes Gehrling

**„Ein solides Rennspiel und eine konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers."**

Ich hatte schon viel Spaß mit dem ersten *Gear Club Unlimited*, Teil 2 hat mir aber die Schwächen des Vorgängers so deutlich gemacht, dass ich nur noch mit dem zweiten Serienableger vorliebnehmen möchte. Kein Problem, Umfang gibt es mehr als genug. Damit lässt sich das Spiel im Grunde sehr gut beschreiben, denn *Gear Club Unlimited 2* ist das bessere und weiterentwickelte *Gear Club Unlimited*, das viele Probleme wie die ehemals unübersichtliche Weltkarte und die zu kurzen Rennen losgeworden ist. Dank Story gibt es nun einen roten Faden, wenn die Geschichte auch recht belanglos sein mag. Die Entwickler bei Eden Games haben solide Arbeit geleistet und mit *Gear Club Unlimited 2* ein spaßiges Rennspiel für die Switch ins Regal gestellt, das seinesgleichen sucht.

## Gear Club Unlimited 2

**Termin:** 04. Dezember 2018
**Hersteller:** Microids
**Entwickler:** Eden Games
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Preis:** ca. 60 Euro

**GRAFIK** 7
Hübsche Grafik mit netten Spiegeleffekten trifft auf ruckelige Animationen und hakende Menüs. Die Rennen laufen aber immerhin ohne Ruckler.

**SOUND** 7
**Text:** Deutsch
Die elektronische Musik passt gut zum Spiel und ähnelt der aus dem Vorgänger sehr stark. Während der Rennen gibt es weiterhin nur Motorensound zu hören.

**STEUERUNG** 9
**Unterstützt:** Pro Controller
Jederzeit frei einstellbare Fahrhilfen lösen das Problem der fehlenden analogen Schulterbuttons zum Gasgeben sehr geschickt. Auch sonst passt alles.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis mittel (stufenlos)
Der Umfang ist enorm, die Story belanglos, aber hilfreich, die Rennen haben eine angenehme Dauer. *Gear Club Unlimited 2* ist ein einfaches Spiel.

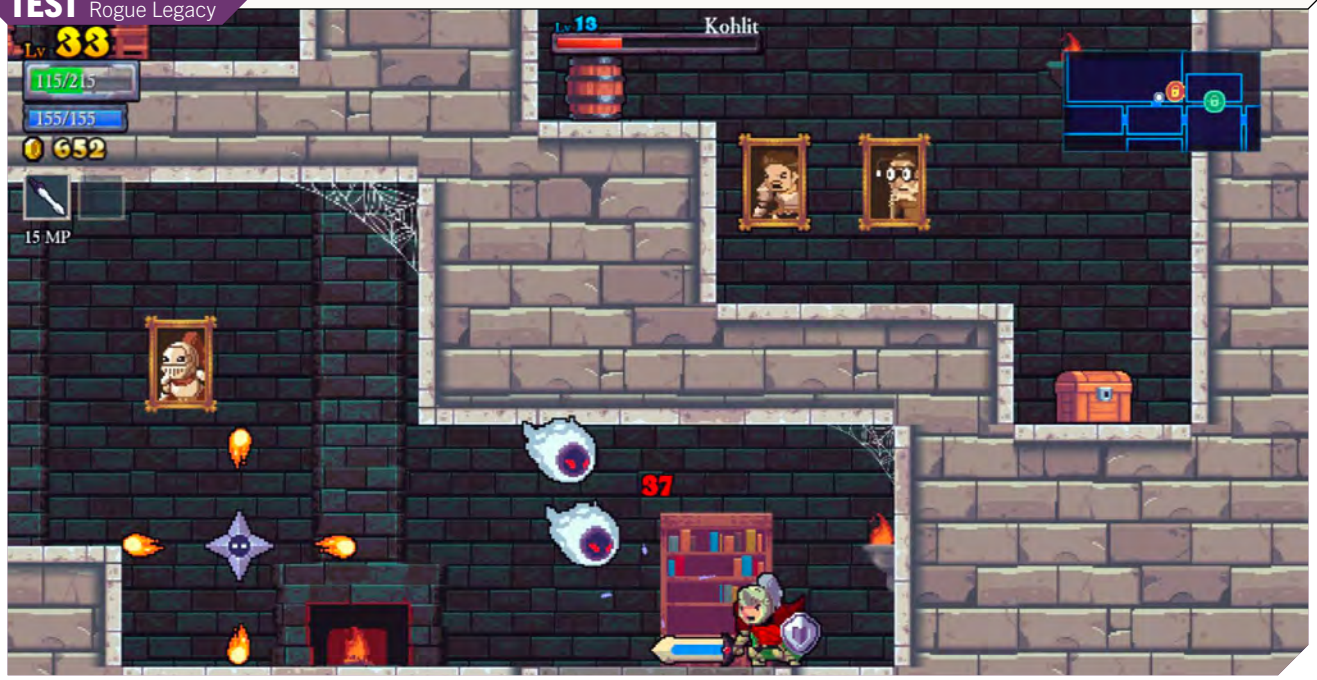
**MEHRSPIELER** 8
**Spieler online:** 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Offline-Multiplayer an nur einer Konsole bleibt ein (beinahe) Alleinstellungsmerkmal der Serie. Online locken dank Racing Clubs Ruhm und Ehre.

**PRO / CONTRA**
- ++ Weniger arcadig, mehr realistisch
- \+ Renndauer weder zu kurz noch zu lang
- \+ Story-Modus zeigt roten Faden auf
- \+ Detailreichere verbesserte Grafik
- \+ Viel Spielzeit durch viel Umfang
- \+ Mehr Individualität durch Sticker
- − Hakelige Menüführung
- −− Sehr ruckelige Animationen
- −− Extrem lange Ladezeiten

**WERTUNG/FAZIT**

**77**

**„Ein einsteigerfreundliches und gut gemachtes Rennspiel für die Switch."**




# ROGUE LEGACY

Nur als Download erhältlich!

Switch

**Action** Ihr habt *Dead Cells*, *Binding of Isaac* oder *Darkest Dungeon* bis zum Erbrechen gespielt und nun plagt euch ein Roguelike-Burnout? Wir haben das Heilmittel.

Seien wir doch mal ehrlich: Wer Roguelikes liebt, ist in puncto Gaming zumindest ein kleines bisschen masochistisch veranlagt. Warum sonst quält man sich durch unzählige gefährliche Dungeons, nur um irgendwann sein Pixelleben auszuhauchen und sämtliche hart erkämpften Errungenschaften zu verlieren? Diese mit Schweiß und Tränen gepflasterten Irrwege sind zweifellos nicht jedermanns Fall – allzu gnädig soll die abendliche Zockerstunde ja aber auch nicht ausfallen. Genau hier schafft *Rogue Legacy* das scheinbar Unmögliche, nämlich Frust und Freude zu vereinen.

## Desaströse Déjà-vus

Fest entschlossen, die fünf Oberbosse zu bezwingen, erkundet ihr in *Rogue Legacy* vier individuelle Gebiete, bekämpft diverse Gegner, plündert versteckte Truhen und sammelt abertausende Goldmünzen. Dabei werden die einzelnen Dungeonräume zu Beginn eines jeden Durchlaufs zufällig angeordnet – so sorgt *Rogue Legacy* jedes Mal aufs Neue für Überraschungen. Wer dem Tod so lange wie nur möglich aus dem Weg gehen möchte, muss nicht nur einiges an Geschick und Reaktionsvermögen mitbringen, sondern sich auch die Angriffsmuster seiner Feinde sorgsam einprägen. Steckt man doch einmal zu viel Schaden ein, heilt man sich mithilfe spärlich verteilter Tränke oder schlägt schlicht einen anderen Weg ein. Die anspruchsvollen und zugleich spaßigen Expeditionen durch Schloss Hamson, den Abchasien-Wald, das Maya und das Land der Dunkelheit bieten mit steigender Schwierigkeit genug Abwechslung, um eure Motivation dauerhaft aufrechtzuerhalten. Jedes Gebiet weist zudem eine einzigartige musikalische Untermalung auf, die trotz Dauerschleife alles andere als nervig ist. Die düster-bunte Pixelgrafik ist hingegen Geschmackssache: Die Texturen sind zwar ansprechend und tun ihren Dienst, dabei bleibt es aber auch.

## Astreine Aufwertungen

Nach jedem Bildschirmtod habt ihr die Möglichkeit, euer gesammeltes Gold in der Basis auszugeben. Erwerbt ihr nützliche Aufwertungen, steigen nicht nur eure Stufe, sondern zu eurem Unglück auch alle Preise an. Bis zur Freischaltung sämtlicher Boni müsst ihr also zwingend auf unzählige Beutejagden gehen. Die Krux an der Sache: Betretet ihr Schloss Hamson, kassiert Charon (der griechische Fährmann der Toten) euer gesamtes Restgeld ein. Zwar könnt ihr den opulenten Obolus senken, Charons Tribut verlangt euch jedoch insbesondere im späteren Spielverlauf eine taktisch durchdachte Akquise ab.

In der Basis ersteht ihr Ausrüstungsteile und Runen gegen Bares. Die Blaupausen müsst ihr natürlich erst einmal in den vier Gebieten finden und freischalten.

Neben den Obermotzen lungern auch Minibosse in den Dungeons herum. Ob ihr euch der Herausforderung stellt oder einen Umweg einschlagt, ist euch überlassen.

**Die Aufwertungen sind vielfältig, lohnenswert und werden immer teurer. Wollt ihr in die schwierigeren Bereiche vordringen, müsst ihr euch gut wappnen.**

Natürlich könnt ihr euren Charakter auch beim Schmied ausrüsten und seine Boni bei der Zauberin verstärken. Sowohl die NPCs als auch die Blaupausen und Runen müsst ihr jedoch erst einmal in den Dungeons finden und freischalten. Für all das ist ebenfalls eine Menge Zaster nötig – der Goldgrind ist zum Glück kaum lästig und erledigt sich bei euren Ausflügen fast von allein. Zudem macht es ziemlich viel Spaß, die verschiedensten Kombinationsmöglichkeiten auszuprobieren. Ob ihr lieber einen stählernen Verteidiger, einen findigen Goldgräber oder tapferen Recken mitnehmen wollt: *Rogue Legacy* lässt euch freie Wahl bei der Charakteroptimierung. Welchen Charakter ihr verbessert, liegt hingegen nicht in eurer Hand.

## Exzentrische Erben

Da es sich bei *Rogue Legacy* um ein sogenanntes Roguelite handelt, behaltet ihr nach eurem Pixeltod all euer gesammeltes Gold sowie sämtliche Ausrüstungsteile, Aufwertungen und Runen. Euer Held segnet indes sehr wohl das Zeitliche – vor einem erneuten Durchlauf müsst ihr euch folglich für einen von drei zufällig generierten Erben entscheiden. Auch wenn jeder Charakter standardmäßig mit dem Schwert zuschlägt und eine willkürliche Mana-Attacke sein Eigen nennt, unterscheiden sich eure Nachkommen maßgeblich voneinander. Das liegt zum einen an den diversen Klassen, die eure Basiswerte sowie Kampfstärke beeinflussen, und zum anderen an den urkomischen Eigenschaften, die euren tapferen Erben das gewisse Etwas verleihen.

So werfen dickere Sprösslinge etwa ihre Gegner bei einem Treffer zurück, während kleinere an besonders gut versteckte Beutetruhen gelangen. Manch einer leidet derweil an Vertigo und sieht die Welt kopfüber, andere sind farbenblind oder leiden an Flatulenzen. Diese mehr oder minder sinnvollen Eigenschaften bringen amüsante Abwechslung in eure Expeditionen und leisten einen großen Beitrag zum ebenso gelungenen wie frustfreien Charakterkonzept.

## Ununterbrochenes Umfallen

Habt ihr alle Bosse besiegt, startet das „Neue Spiel Plus“. Im Klartext bedeutet das, dass ihr zwar all eure Fortschritte weiterhin beibehaltet, die Gegner jedoch massiv an Stärke gewinnen. Um die Obermotze erneut zu schlagen, die geheimen Remix-Bosse zu finden und gleichzeitig euren Stammbaum möglichst klein zu halten, müsst ihr nun noch geschickter vorgehen als zuvor und eure Ausrüstung optimieren. Erreicht ihr wiederholt das Spielziel, startet ein noch anspruchsvollerer Durchlauf – eine herausfordernde Endlosschleife, die ehrgeizige Spieler zwar motivieren mag, auf Dauer aber Spannung vermissen lässt. Immerhin hat man irgendwann alles gesehen und freigeschaltet, bis dahin verbringt man in Schloss Hamson und Umgebung jedoch einige äußerst unterhaltsame Spielstunden.

## Rentables Roguelite

Insgesamt schafft *Rogue Legacy* eine hervorragende Balance zwischen Verzweiflung und Vergnügen. Besonders das Charaktersystem mit den vielseitigen Eigenschaften sowie die flüssige Performance und das spaßige Kampfsystem überzeugen dabei auf ganzer Linie. Wer sich an Roguelikes zur Genüge die Finger verbrannt hat oder sich langsam an das quälerische Genre herantasten möchte, ist bei *Rogue Legacy* auf jeden Fall an der richtigen Adresse. Ein Spiel für zwischendurch ist das Roguelite jedoch nicht: Hat man Schloss Hamson einmal betreten, möchte man es gar nicht mehr verlassen.

**Cosima Staneker**

**Dieser Herr hier sieht alles verkehrt herum – Vertigo ist eine der zahlreichen (und nicht immer ernsthaften) Eigenschaften.**

**MEINUNG**
Cosima Staneker

**„Für Roguelike-Novizen ist *Rogue Legacy* der denkbar beste Genreeinstieg.“**

Womöglich hat es der ein oder andere gewitzte Leser bereits durchschaut: Frustrierende Spielkonzepte sind nicht wirklich meins. Wenn ich nur daran denke, all meine Fortschritte auf einen Schlag zu verlieren, packt mich die nackte Angst. *Rogue Legacy* hat mir daher eine Menge Spaß gemacht. Hier verliere ich zwar jedes Mal einen Teil meines Geldes und meinen Helden, all die schönen Aufwertungen und Ausrüstungen darf ich aber behalten. Auch wenn das Roguelite damit im Vergleich zu seinen Genreverwandten viel trivialer erscheint, schafft es *Rogue Legacy*, eine ansprechende Herausforderung zu bieten. Mein Highlight sind übrigens die Charaktereigenschaften: Wer schon immer mal mit einem pupsenden und fluchenden Helden spielen wollte, sollte zuschlagen.

## Rogue Legacy

**Termin:** 06.November 2018
**Hersteller:** Cellar Door Games
**Entwickler:** Cellar Door Games
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** 14,99 Euro

**GRAFIK** 7
Für das Spiel reicht es, das Nonplusultra in Sachen Pixelgrafik wird hier jedoch auf keinen Fall geboten.

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** -/Deutsch
Eine sehr gelungene musikalische Untermalung, die eure Beutejagden bereichert. Ein paar mehr Tracks wären natürlich trotzdem schön gewesen.

**STEUERUNG** 9
**Unterstützt:** Pro Controller
Die Steuerung ist nahezu einwandfrei. Lediglich das Abwärtsschlagen mit dem Schwert ist etwas heikel.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** schwer (stufenlos)
*Rogue Legacy* ist ein typisches Beispiel für ein Roguelite, das man kaum mehr aus der Hand legen mag. Jeder Durchlauf macht Spaß, die Charaktere sind witzig, die Aufwertungen eine spürbare Hilfe. Leider birgt das Endlosspiel kaum Neuerungen.

**PRO / CONTRA**
- ✚✚ Motivierendes, packendes Spielprinzip
- ✚✚ Frustfreie Expeditionen durch die Dungeons
- ✚ Äußerst gelungenes und witziges Charakterkonzept
- ✚ Flüssige Kämpfe gegen vielseitige Gegner
- ✚ Goldgrind artet nicht in Arbeit aus
- ✚ Gelungene Musikuntermalung
- ✚ Lohnenswerte Aufwertungen
- ✚ Performance einwandfrei
- ✚ Coole Bosskämpfe, …
- ➖ … von denen es leider zu wenige gibt
- ➖ Grafik relativ einfach gehalten
- ➖ Endlose Spielwiederholung birgt außer einem höheren Schwierigkeitsgrad kaum Neues

**WERTUNG/FAZIT**

**81**

**„Wirklich eine hervorragende Balance zwischen Haarrauferei und Heidenspaß.“**

**MEINUNG**
Lena Simmerl

**„Qualität wie ein Grabbelkistenspiel, dafür aber viel zu teuer“**

Motivationstechnisch konnte mich *Carnival Games* leider überhaupt nicht fesseln. Anfangs machten die Spiele tatsächlich noch Spaß, aber nach dem dritten, vierten und fünften Durchgang wusste ich wirklich nicht mehr, welches Minigame ich als Nächstes spielen sollte. Der Zufallsmodus nimmt einem zwar die Entscheidung ab, trägt sonst aber genauso wenig wie der Weltreise- und der Dekathlon-Modus bei. Der Zwang, die Games noch ein sechstes, siebtes und achtes Mal zu spielen, um genügend Tickets für die verschlossenen Jahrmarktspiele aufzubringen, verpasst dem Spielspaß einen harten Dämpfer. Da hilft auch der Kommentator mit seinen Facepalm-Sprüchen nicht mehr. Der Mehrspielermodus bietet von allen Möglichkeiten noch am meisten Spaß.

## Carnival Games

**Termin:** 20. November 2018
**Hersteller:** Global Star Software
**Entwickler:** Cat Daddy Games
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Preis:** ca. 35 Euro

**GRAFIK** 4
Die verwachsenen Gesichter sind zu einem Dauergrinsen verdonnert, selbst wenn sie vor Enttäuschung weinen.

**SOUND** 7
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Die Musik ist sehr abwechslungsreich und reicht von der typischen Rummelplatzmusik bis zum Elektroswing im Stil der 20er-Jahre.

**STEUERUNG** 3
**Unterstützt:** Pro Controller
Die Steuerung ist bisweilen etwas willkürlich und die Hypersensitivität macht das genaue Zielen schwer.

**EINZELSPIELER** 3
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Hälfte der Spiele muss mit vielen Tickets erst freigespielt werden. Bis dahin spielt man immer wieder dieselben Minigames. Selbst wenn man sich in einer Runde gut schlägt, verdient man nicht besonders viele Tickets. Daher macht sich Langeweile breit.

**MEHRSPIELER** 5
**Spieler online:** - **Spieler offline:** 2-4
Der Mehrspielermodus bietet selbst keine Abwechslung. Es macht jedoch einen Heidenspaß, sich zusammen über das Spiel aufzuregen.

**PRO / CONTRA**
- + Abwechslungsreicher Soundtrack
- + Möglichkeit zur Charaktergestaltung
- − Matschgrafik bei den Charakteren
- − Willkürliche Steuerung bei manchen Games
- − Hohe Preise für die Minigames
- − − Die Hälfte der Minigames muss freigeschaltet werden.
- − − Es kommt sehr schnell Langeweile auf.

**WERTUNG/FAZIT**

**„Wer wirklich Spaß haben will, greift besser zu anderen Partyspielen.“**

**45**

**Mit 1.000 verlangten Tickets ist das High-Noon-Minigame das teuerste in *Carnival Games*. Bei der empfindlichen Steuerung des Spiels stellt man sich im Nachhinein aber die Frage, ob man sich nicht doch lieber ein paar neue Hüte gekauft hätte.**

# CARNIVAL GAMES

**Partyspiel** Jahrmarkt-Stimmung? Nicht so ganz.

In 20 verschiedenen Minispielen könnt ihr in *Carnival Games* eure Jahrmarkttauglichkeit unter Beweis stellen. Die Minigames reichen dabei von typischen Rummelspielen wie Ringwurf und Schießständen bis zum Kugelsammeln mit einem Hoverboard oder Drohnenfliegen. Je besser ihr euch bei diesen kurzen Spielchen anstellt, desto mehr Tickets bekommt ihr als Belohnung.

Doch genau hier tut’s weh: Nur die Hälfte der Minispiele ist von Anfang an freigeschaltet. So ist man gezwungen, immer und immer wieder dieselben Spiele über sich ergehen zu lassen, bis man genügend Tickets zusammenhat, um sich ein weiteres Minigame leisten zu können. Ein langwieriger und langweilig werdender Prozess, denn die Games kosten teilweise sehr viele dieser Tickets. Wenn man es schafft, alle Spiele freizuschalten, hat man die Wahl, ob man seine Tickets für Bonussoundtracks ausgibt oder schicke Hüte und Outfits für seine Spielcharaktere kauft, um sie individuell zu gestalten.

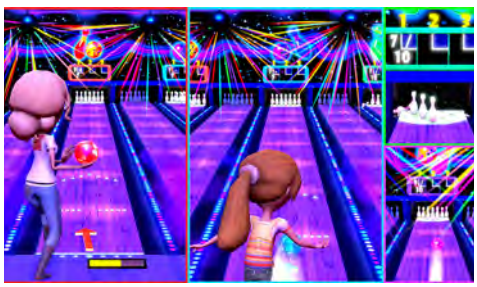
### Wie steuert man das Ding?

Ein weiteres Manko von *Carnival Games* ist die Steuerung, die in einigen Minigames macht, was sie will. In Schießstandspielen und beim Drohnenfliegen ist die Bedienung so übertrieben empfindlich, dass es wirklich schwer ist, die Ziele ordentlich zu treffen oder die Drohne auf der Bahn zu halten. Dabei ist es sowieso schon knifflig, sie in dem ganzen Getümmel von Lichtern, Bällen und anderen Drohnen nicht aus den Augen zu verlieren.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels definiert sich durch die Auswahl der K.I.-Charaktere. Die Schwierigkeit sollte aber nicht zu ernst genommen werden, denn auch Charaktere, die als schwer gelistet sind, stellen sich manchmal schlechter an als mittlere Charaktere. Wer sich nicht mit der K.I. messen will, kann seine Freunde an die Controller holen. Der Mehrspielermodus kann das Ruder zwar nicht herumreißen, bietet aber dennoch seinen Spaß, weil man sich dann zumindest zusammen über die furchtbare Steuerung und die fehlende Abwechslung aufregen kann.

**Lena Simmerl**

**Wie zielt man denn? Wir werden es nie erfahren. Stattdessen schießt man auf Gutdünken und hofft auf einen Treffer.**



**Der Mehrspielermodus zeichnet sich durch den typischen Splitscreen für bis zu vier Spieler aus.**

# WER WEISS DENN SOWAS?

**Geschicklichkeit** Bei diesem TV-Quiz geht's um Fakten, die kaum jemandem etwas nützen – eine ernste Konkurrenz für Warios Sinnlos-Wissen?!

Welches natürliche Mittel kann gegen Wühlmäuse im Garten eingesetzt werden? Sauer gewordene Buttermilch, geriebene Möhren oder die Wurzelrinde vom Apfelbaum? Völlig irrelevante, aber bisweilen recht alltagsnahe Fragen wie diese haben die Quizshow *Wer weiß denn sowas?* im ARD-Vorabendprogramm zu einem großen Erfolg gemacht. Täglich fiebern bis zu dreieinhalb Millionen Zuschauer mit, wenn sich Elton und Bernhard Hoëcker mit wechselnden prominenten Gästen den Fragen von Kai Pflaume stellen. Aber wie schlägt sich der Ratespaß auf der Switch?

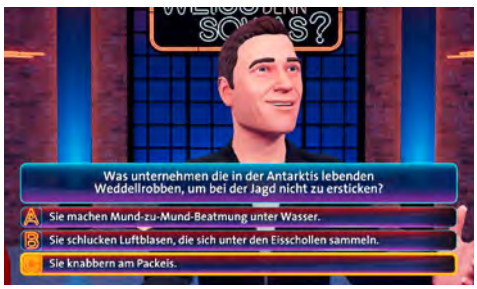
Kurz und knapp: überraschend gut. Das liegt insbesondere daran, dass sich die Macher keine Experimente erlauben, sondern die Fernsehvorlage nahezu identisch auf Nintendos Hybridkonsole bringen. Im Wechsel beantwortet jedes Team pro Spieldurchgang sechs Fragen, ehe die darin erspielten Punkte bei der finalen Masterfrage nach taktischem Abwägen eingesetzt werden. Die launige und TV-nahe Präsentation trifft glücklicherweise auch auf die Erklärfilme zu, die jede Frage prägnant und mit dem nötigen Aha!-Erlebnis auflösen. Der Blick in die Credits offenbart: Hier haben die Entwickler erfolgreich mit der ARD-Showredaktion zusammengearbeitet. Das spürt man! Auch die umfangreiche Vertonung mit den Stimmen der drei Gastgeber bereichert die Atmosphäre. Leider wurde hier und da technisch geschlampt: So fehlen in dem virtuellen Studio bei genauem Hinsehen die Schreibtische oder die Gliedmaßen der anwesenden Figuren.

## Nach 30 Shows ist Sendeschluss

Vier Shows mit jeweils fest vorgegebenen Fragen befinden sich auf der Karte, weitere 26 müssen mittels eines Codes aus dem eShop heruntergeladen werden. Angesichts dessen kann man sich die physische Version eigentlich sparen. Wer alle 30 Sendungen durchgespielt hat, wird vermutlich kaum einen Anlass finden, sich die bereits bekannten Fragen ein zweites Mal stellen zu lassen. Sei's drum: *Wer weiß denn sowas?* funktioniert auch auf der Switch erstaunlich gut und lebt in erster Linie vom spaßig umgesetzten Alltagswissen, sofern ihr Mitspieler mit ebenso ausgeprägtem Wissensdurst auftreiben könnt. Ach übrigens: Gegen Wühlmäuse im Garten hilft tatsächlich am besten saure Buttermilch. Aber wer weiß denn schließlich auch so was?

**Christoph Kraus**

Die Filme, in denen die Antwort erklärt wird, sind kurz, sachlich und oft mit Humor gespickt – prima!




Die Fragen wurden von Kai Pflaume höchstpersönlich vertont – auch sonst ist die TV-nahe Präsentation eine große Stärke.

**MEINUNG**
Christoph Kraus

**„Ein Quiz rund um Fragen, die ich mir nie im Leben gestellt hätte!"**

Worauf sind dunkle Augenringe nach einer durchzechten Nacht zurückzuführen? Woher weiß man, auf welcher Seite eines Fahrzeugs sich der Tankdeckel befindet? Nicht, dass ich über diese Fragen schon einmal ernsthaft nachgedacht hätte, aber *Wer weiß denn sowas?* weckt die Lust, die passenden Antworten herauszufinden. Glücklicherweise konzentrieren sich die Macher auf das Erfolgsrezept der TV-Show: simplem Alltagswissen auf den Grund zu gehen. Die originalgetreue Adaption der TV-Show punktet insbesondere durch die hochwertigen Videos, die in wenigen Sekunden die Lösung erklären. Diese Formel bewährt sich auch auf der Switch, wird aber dadurch getrübt, dass nach 30 durchgespielten Shows buchstäblich Sendeschluss ist, da man alle Antworten dann schon kennt. Ein Partyspiel wie eine Vorabendshow im Ersten: leicht konsumierbar, nicht allzu komplex, aber genau deshalb genau richtig!

## Wer weiß denn sowas?

**Termin:** 15. November 2018
**Hersteller:** bitComposer Interactive
**Entwickler:** Lost the Game Studios
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 5
Die Grafik ist zweckmäßig und transportiert die Stimmung der Fernsehshow adäquat. Leider trüben vereinzelte Bugs das Bild.

**SOUND** 7
**Sprache/Text:** Deutsch/Deutsch
Die Sprüche von Kai Pflaume, Bernhard Hoëcker und Elton passen meistens ganz gut, lippensynchron sind sie aber nicht.

**STEUERUNG** 8
**Unterstützt:** Pro Controller
Hat man erst einmal eine Runde begonnen, ist die Steuerung mittels Joy-Cons supersimpel. Der Pro Controller kann ebenso genutzt werden.

**EINZELSPIELER** 3
**Schwierigkeitsgrad:** Mittel (stufenlos)
Man kann *Wer weiß denn sowas?* alleine spielen. Man kann auch alleine auf dem Sofa ein Wörterbuch lesen. Wohlgemerkt: Man kann. Genug gesagt?!

**MEHRSPIELER** 7
**Spieler online:** - **Spieler offline:** 2-4
Ein unterhaltsames Partyquiz, das man auch getrost mit spielunerfahrenen Freunden spielen kann – ganz egal, ob sie die TV-Show kennen oder nicht.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Sehr nahe an der TV-Show dran
- ✚ Hochwertige Erklärfilme
- ✚ Spielablauf ist auf Anhieb verständlich
- ✚ Vertonung gut gelungen,
- ➖ … aber leider nicht lippensynchron
- ➖ Nach 30 Runden kennt man alles.
- ➖ Vereinzelte technische Bugs

**WERTUNG/FAZIT**

**70**

**„Ein unterhaltsames Quiz zum Mitraten – nicht mehr, aber auch nicht weniger!"**

# YO-KAI WATCH 3

**Rollenspiel** Die japanischen Geisterwesen treten erneut zum charmanten Rollenspiel-Abenteuer auf dem 3DS an, diesmal durchlebt ihr sogar zwei Geschichten gleichzeitig. Spaß ohne Ende oder zu viel des Guten? Erfahrt es im Test!

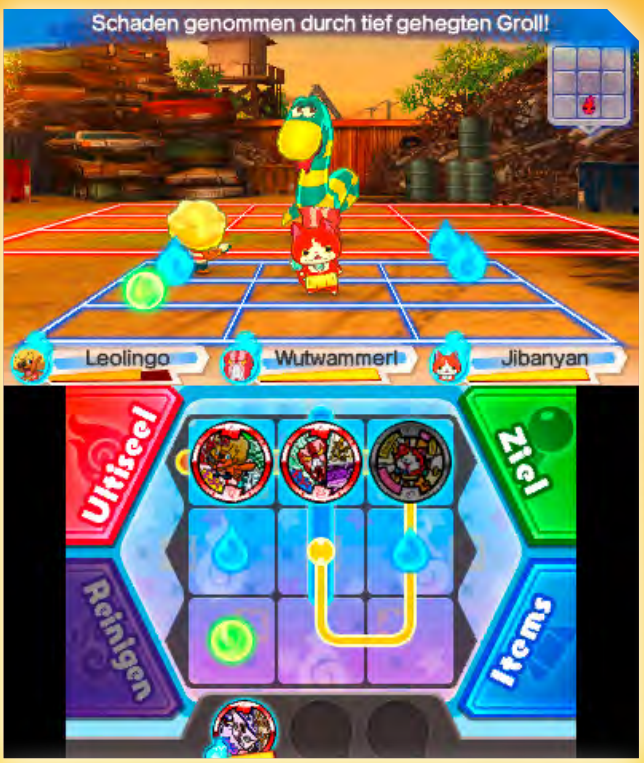
In der N-ZONE haben wir schon das eine oder andere Mal über die vermeintliche Zukunft des 3DS angesichts der ebenfalls mobilen Konkurrenz-Konsole Switch aus eigenem Hause geschrieben. Oftmals stimmten wir dabei gar schon einen respektvollen Abgesang auf den nunmehr bald acht Jahre alten Handheld an, dennoch: der 3DS ist einfach nicht totzukriegen. Bestes Beispiel ist dafür das neue *Yo-kai Watch 3*. Ja, der schon in Entwicklung befindliche vierte Teil erscheint nur für die Switch und nicht mehr für den 3DS, insofern ist hier durchaus etwas Abschiedsstimmung angebracht, verehrte Leser. Für den Moment klappen wir aber die Konsole noch mal auseinander statt sie ins das TV-Dock zu stecken und schieben den 3D-Regler auf die gewünschte Stufe anstatt den Pro-Controller in die Hand zu nehmen. *Yo-kai Watch 3* ist mehr als nur „*Pokémon* in anders“ und nutzt die 3DS-Features auf sinnvolle Weise. Vor allem aber ist es eins, unabhängig von der Plattform, auf der es läuft: ein richtig gutes Rollenspiel mit jeder Menge Charme und wahnsinnig viel Witz.

## Zwei Welten statt Zeitreisen

War in *Yo-kai Watch 2* die Möglichkeit, durch die Zeit zu reisen, ein zentrales Gameplay-Feature, geht *Yo-kai Watch 3* einen anderen Weg: zwei Geschichten gleichzeitig. Ihr spielt zwar weiterhin den altbekannten Protagonisten Nathan, dieser zieht gleich zu Spielbeginn aber mit seiner Familie in die USA, weil der Vater dort einen neuen Job annimmt. Von der gewohnten Umgebung Lenzhausen müsst ihr trotzdem nicht Abschied nehmen, denn hier übernehmt ihr parallel zur

**Ein Spiel, zwei Geschichten, zwei Handlungsorte: Während Nathans Abenteuer in St. Peanutsburg stattfinden, erkundet ihr als Erika in Lenzhausen die Yo-kai-Welt.**

**Freut euch über eine Story mit jeder Menge witziger Anspielungen auf *Akte X*. Bei St. Peanutsburg ist nämlich ein UFO abgestürzt, was Ermittlungen nach sich zieht.**




**Das Taktikbrett ist das neue zentrale Element des Kampfsystems in *Yo-kai Watch 3*. Dadurch halten deutlich mehr Taktik und Strategie Einzug in das Rollenspiel.**

**Wie schon beim Vorgänger müsst ihr kurze Minispiele erfolgreich absolvieren, damit eure Yo-kai-Freunde ihre besonders starken Ultiseel-Attacken ausführen.**

Nathan-Story die Kontrolle über die zweite Protagonistin des Spiels namens Erika. Nach Abschluss des ersten Kapitels habt ihr jederzeit die Möglichkeit, zwischen beiden Geschichten hin- und herzuwechseln. Mehr noch: zwar ist der Wechsel an keiner Stelle explizit notwendig, gelegentlich ist er jedoch enorm hilfreich, denn Geschehnisse der einen Story können Hinweise auf Aufgaben der anderen geben.

Von wechselseitigen Hinweisen abgesehen unterscheiden sich beide Geschichten stark voneinander. Als Nathan (oder ihr wählt selbst einen Namen) müsst ihr euch zunächst in der neuen Umgebung sowie mit der neuen Sprache zurechtfinden. Schnell gelangt ihr dann in einen Strudel aus Geschehnissen rund um einen mysteriösen UFO-Absturz nahe der neuen Heimatstadt St. Peanutsburg. Da *Yo-kai Watch 3* wieder eine ähnliche Humor-Schiene fährt wie seine Vorgänger, dürft ihr euch deshalb über witzig inszenierte *Akte X*-Anspielungen freuen (im Spiel Akte Y genannt) sowie über die FBY-Agenten Munkler und Skepty. Die Geschichte um Erika (oder eben wieder ein selbstgewählter Name) in Lenzhausen dreht sich hingegen um die vielen kleinen bis großen Probleme der Yo-kai-Geister, derer sich die Protagonistin in ihrer Detektei zusammen mit ihrem Yo-kai-Sidekick Usapyon annimmt. Allgemein gilt auch bei *Yo-kai Watch 3* wieder wie schon von der Serie bekannt: das Spiel ist sehr storylastig, was Fluch und Segen zugleich ist. Einerseits entlockt euch *Yo-kai Watch 3* durchaus einige Lacher und erzählt eine spannende Geschichte oder besser gesagt gleich zwei davon. Andererseits ist der Spielverlauf dadurch aber ziemlich stark vorgegeben, was an sich noch kein Problem darstellt, stellenweise aber ein unangenehmes Gefühl von Zwang hinterlässt. Wer die Freiheit eines Open-World-Rollenspiels erwartet, wird enttäuscht sein, die Geschichte ist dafür aber wesentlich interessanter, tiefgehender und vor allem einfach spaßiger zu verfolgen als beispielsweise bei einem *Pokémon*-Hauptspiel.

## Yo-kai made in U.S.A.

Apropos *Pokémon*: auch bei *Yo-kai Watch 3* drängt sich natürlich wieder der Vergleich mit den weltberühmten Taschenmonstern auf. Sicherlich interessant ist die schon mit dem dritten Serienableger erstaunliche Anzahl von über 600 verschiedenen Yo-kai-Wesen. Für diese beachtliche Menge hat Pokémon ein paar Jahre und Ableger länger gebraucht. Neu dazu kommen mit Teil 3 nämlich die sogenannten Merrika-Yo-kai. Das sind Yo-kai, die von den USA und der US-amerikanischen Lebensweise inspiriert sind. Wutwammerl ist beispielsweise ein cholerischer Zeitgenosse mit dem Aussehen eines Streifens Bacon, Grilluminati wiederum ein nach Fleisch verrückter Moppel, der die ganze Zeit grillen will. Watspappel ist ein Smartphone-, Internet- und Social-Media-abhängiger Geist, der ausschließlich über Messenger und soziale Medien kommunizieren kann und dies auch unentwegt tut. Stilecht natürlich mit jeder Menge Hashtags und abgekürzten Worten. Wie schon die länger existierenden Yo-kai überzeugen auch die neuen Gesellen wieder durch Witz, Charme und Absurdität.

## Auf zu neuen Welten

Auch was die Spielwelt betrifft, bietet *Yo-kai Watch 3* viel Neues, dennoch auch reichlich Altbekanntes. Lenzhausen, wo die Geschichte der Protagonistin spielt, wurde um neue Bereiche erweitert. Da ihr dort zudem erstmals eine andere Figur als Nathan spielt, nämlich ein quirliges und geekiges junges Mädel, erkundet ihr ganz andere Bereiche der Umgebung. Als Protagonist in den USA bekommt ihr es indes logischerweise sogar mit einer völlig neuen Spielwelt zu tun, die bisher in keinem *Yo-kai Watch*-Spiel zu sehen war. Genau wie auch die neuen Merrika-Yo-kai sind St. Peanutsburg und Umgebung maßgeblich von den USA inspiriert, was sich beispielsweise an den US-typischen Malls zeigt. Wie schon bei den Vorgänger-Spielen werden euch mit fortschreitendem Spielverlauf immer mehr Bereiche zugänglich gemacht, die ihr zunächst nicht erreichen könnt. Manchmal müsst ihr dazu einfach in der Story vorankommen, öfters ist zunächst das Upgrade eurer Yo-kai-Watch notwendig, um ein neues Gebiet betreten zu dürfen.

## Jede Menge zu tun

Die in Kapitel unterteilte Hauptgeschichte der beiden Protagonisten wird wie schon bei

Auch in *Yo-kai Watch 3* kämpfen eure Geister-Wesen grundsätzlich selbstständig. Eingreifen müsst ihr nur bei Beseelungen, Items und anderen Besonderheiten.

Aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen der realen Welt halten in *Yo-kai Watch* seit jeher Einzug. Watsappel kommuniziert zum Beispiel nur über Social Media.

den Vorgänger-Titeln ergänzt durch jede Menge Nebenquests unterschiedlicher Kategorien und Minispiele. Hier gilt es, den menschlichen Bewohnern der Spielwelt ebenso zu helfen wie den Yo-kai-Geistern, die von gar nicht so anderen Alltagsproblemen geplagt werden. So sind es oftmals Yo-kai, die unbemerkt einen Menschen beseelen und so zu Problemen führen. Die Yo-kai wiederum haben beispielsweise Stress mit ihren Artgenossen oder einfach nur Hunger auf ein schmackhaftes Eis. Erledigt ihr die zahlreichen Nebenquests, werdet ihr mit Erfahrungspunkten, Geld sowie nützlichen Items belohnt, gelegentlich ist sogar das Vorankommen in der Hauptgeschichte davon abhängig. Außerdem lernt ihr die Spielwelt viel besser kennen und seid über die Hauptstory hinaus für viele Stunden beschäftigt. Den gleichen Effekt haben Minispiele wie das Angeln, bei denen ihr durch Ehrgeiz angetrieben auch schnell mal die Zeit vergesst, sodass sich die Spielstunden rasant ansammeln.

## Kämpfe mit dem Taktikbrett

Maßgeblich überarbeitet haben die Entwickler von Level-5 das Kampfsystem für das neue *Yo-kai Watch*. Dieses ist zwar in einigen Punkten gleich geblieben, unterscheidet sich aber dennoch stark von denen der Vorgänger-Spiele. So tretet ihr im Kampf weiterhin mit maximal sechs Yo-kai an, wovon nur drei gleichzeitig kämpfen und die anderen drei auf der Ersatzbank auf ihren Einsatz warten. Wie schon früher agieren eure Geisterchen weitestgehend autark, eingreifen könnt und müsst ihr aber dennoch auf mehreren Wegen. Die Ultiseel-Attacken erfordern von euch wie gewohnt die Aktivierung sowie das Absolvieren eines Minispiels. Letztere sind neu und beschränken sich auf simple Touchscreen-Herausforderungen wie zum Beispiel Punkteverbinden, Drehen oder eine Art einarmiger Bandit. Wurde ein Yo-kai beseelt, müsst ihr es reinigen. Items zum Heilen oder Verstärken setzt ihr ebenfalls eigenständig jederzeit ein, außerdem zielt ihr optional auf einzelne Gegner oder eine bestimmte Stelle eines größeren Gegners. Die große Neuerung: die drei aktiven Yo-kai sind nun auf dem sogenannten Taktikbrett beliebig angeordnet, das aus dreimal drei, also insgesamt neun Feldern in quadratischer Anordnung besteht. Mit zeitlichen Pausen könnt ihr eure Geister beliebig über das Brett bewegen, die Positionen sind dabei relevant. Yo-kai in der ersten Reihe können beispielsweise stärker angreifen als solche

Das recht storylastige Spiel wird bei manchen leseintensiven Abschnitten durch kleine Minispiele aufgelockert. Das sorgt für Abwechslung und macht Laune.

Neben der Hauptgeschichte könnt ihr dank zahlreicher Nebenquests und anderer Minispiel-Aktivitäten wie Angeln jede Menge weitergehende Abenteuer erleben.

in der zweiten, diese wiederum werden durch die Geister vor ihnen beschützt und stecken daher deutlich weniger Schaden bei gegnerischen Angriffen ein. Verschiedene Kombinationen sind gleichermaßen möglich wie das Aufsammeln von Energie und anderen im Kampf nützlichen Goodies, die eure Gegner auf das Taktikbrett fallen lassen. Wie der Name schon andeutet, ist das Kampfsystem in *Yo-kai Watch 3* das bisher taktischste und strategischste der Serie. Während die Grundprinzipien recht schnell verinnerlicht sind, bedarf es je nach Spielertyp durchaus einiger Zeit, um richtig gut mit dem neuen System umzugehen. Habt ihr das dafür notwendige Geschick jedoch einmal erlernt, sind die Kämpfe mit dem Taktikbrett tatsächlich interessanter und abwechslungsreicher als in den Vorgängern, vor allem aber vielseitiger.

## Technisch top

Im Bereich Multiplayer beschränkt sich das neue *Yo-kai Watch* auf lokale Kämpfe und die Unterstützung von Streetpass oder Online-Features gibt es hingegen nicht. Technisch holt das Rollenspiel dafür nahezu alles raus, was der in die Jahre gekommene Handheld mutmaßlich zu leisten vermag. Der knuffige und wirklich hübsche Grafikstil sieht für die Möglichkeiten des 3DS absolut toll aus, wir können bei Weiterführung dessen nur erahnen, wie viel eindrucksvoller das Erlebnis wohl mit *Yo-kai Watch 4* auf der technisch deutlich leistungsstärkeren Switch werden wird. Die zahlreichen Zwischensequenzen verleihen *Yo-kai Watch 3* zumindest stellenweise die Anmutung eines spielbaren Animes und sind wieder einmal wahnsinnig charmant, humorvoll und toll inszeniert. Dazu trägt auch die verhältnismäßig umfangreiche Sprachausgabe bei, die neben den vollends deutsch vertonten Cutscenes auch beim normalen Spielgeschehen zum Tragen kommt, hierbei allerdings mit Abstrichen. Sogar Gesangseinlagen sorgen für Abwechslung beim Spielen, beispielsweise direkt beim Spielstart. Das alles ist zwar offensichtlich primär auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten, wie auch Serien-Vater Akihiro Hino bei einer Q&A-Session verriet, mindert aber den Spielspaß bei entsprechendem Spielegeschmack auch für ältere Spieler nicht. Die Steuerung von *Yo-kai Watch 3* ist indes richtig gut, schnell erlernt und setzt wie von der Serie bekannt auf Buttons und den Touchscreen gleichermaßen. Auf den Touchscreen seid ihr zum Beispiel beim Kämpfen zwingend angewiesen, auf die Buttons hingegen nicht, sodass ihr das komplette Spiel auch nur über den berührungsempfindlichen kleinen Bildschirm steuern könnt, wenn ihr möchtet.

## Ein großer Sprung

Im Gegensatz zum zweiten *Yo-kai Watch* fühlt sich der Sprung zu Teil drei größer an. Während das Zeitreise-Feature in Teil zwei zwar cool war, aber die bekannte Spielwelt Lenzhausen im Endeffekt eben doch nur zu zwei unterschiedlichen Zeitpunkten präsentierte, gehen mit dem Nebeneinander zweier Geschichten deutlich mehr neue Inhalte einher, vor allem bezüglich der Spielwelt. Die neue Umgebung in den USA und die dort lebenden Merrika-Yo-kai sind interessant, neuartig und dennoch gewohnt charmant und humorvoll. Das Taktikbrett als zentrales Kampf-Feature bietet viele neue Möglichkeiten und unterscheidet sich auf angenehme Art und Weise von den Systemen der Vorgänger, ohne wirklich alles Altbekannte über den Haufen zu werfen. Das alles sorgt dafür, dass es viel Neues zu entdecken gibt für Spieler, die schon die früheren *Yo-kai Watch*-Titel erlebt haben. Gleichzeitig gelingt aber auch Serien-Neueinsteigern aufgrund der angenehmen und stückweisen Herangehensweise der Spieleinstieg; wohlgemerkt abgesehen vom zunächst arg komplexen Taktikbrett, das etwas Übung benötigt. So oder so – auch für alle anderen Spieler gilt: *Yo-kai Watch 3* hat viel zu bieten und macht vieles sehr richtig. Wer einen würdigen Abschluss für viele spaßige 3DS-Jahre sucht, ist mit dem japanischen Rollenspiel gut beraten.

**Johannes Gehrling**

**Während *Yo-kai Watch 3* über weite Strecken nicht allzu anspruchsvoll ist, fordern euch die Boss-Kämpfe einiges mehr ab. Hier kommt es auch mal zum Game Over.**

**MEINUNG**
Johannes Gehrling

**„Mit *Yo-kai Watch 3* läuft die Serie zur Höchstform auf. Dafür meine Anerkennung!“**

Ich werde nicht müde zu betonen, wie sehr ich nahezu alle 3DS-Releases der letzten Zeit lieber auf der Switch als auf dem in die Jahre gekommenen Nintendo-Handheld sehen würde. Aber gut, für Big N ist der 3DS weiterhin wichtig, ich verstehe schon. Glücklicherweise ist *Yo-kai Watch 3* so gut und spaßig, dass ich sogar darüber hinwegsehe und mich noch mal mit dem kleinen Bildschirm anfreunde. Das Rollenspiel mit den charmanten Geisterwesen läuft in seiner dritten Iteration zur Höchstform auf und bietet so viele Möglichkeiten wie nie zuvor bei der Spielserie. Obwohl eher Kinder die Zielgruppe sind, hatte ich viel Spaß mit dem Game. Und das liegt an der Qualität der Arbeit von Entwickler Level-5. Dafür gibt es meine Anerkennung und eine klare Empfehlung.

## Yo-kai Watch 3

**Termin:** 07. Dezember 2018
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Level-5
**USK-Freigabe:** ab 0 Jahren
**Exklusiv für New 3DS:** Nein
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 9
Der 3DS ist keine Switch, *Yo-kai Watch 3* holt aber nahezu alles aus dem Handheld heraus, was die bald acht Jahre alte Hardware zu leisten vermag. Hübsch!

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Deutsch/Deutsch
Charmante Sounds, stimmungsvolle, stimmige Musik und eine bei Nintendo-Spielen eher selten anzutreffende deutsche Sprachsynchro zeichnen das Spiel aus.

**STEUERUNG** 9
**Unterstützt:** Touchscreen
Die Steuerung ist für Spieler der ersten beiden Teile ein alter Hut, Neueinsteiger kommen aber auch schnell rein. An vielen Stellen habt ihr die freie Wahl zwischen Buttons und dem Touchscreen.

**EINZELSPIELER** 8
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis mittel (stufenlos)
Zwei Abenteuer in einem Spiel versprechen stundenlangen Spaß in der knuffigen Welt der Yo-kai-Wesen!

**MEHRSPIELER** 7
**Spieler online:** - **Spieler lokal:** 2-4
Multiplayer wird unterstützt, ist aber nicht wirklich ein Kaufgrund. Es geht in erster Linie um den Singleplayer.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Erzähltechnisch sehr hohes Niveau
- ✚ Abwechslungsreiches Gameplay
- ✚ Zwei interessante Geschichten parallel
- ✚ Superwitzige Merrika-Yo-kai
- ✚ Viele interessante Nebentätigkeiten
- ✚ 3DS-Touchscreen gut genutzt
- ✚ Neues strategisches Kampfsystem …
- ➖ … das zunächst durchaus überfordern kann
- ➖ Teils umständliche Menüführung
- ➖ Spielverlauf manchmal zu vorgegeben

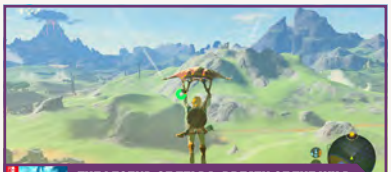
**WERTUNG/FAZIT**

**88**

**„Ein weiteres charmantes Abenteuer in der knuffigen Yo-kai-Welt. Spaß garantiert!“**

**Kaufberatung gefällig?** Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

## ACTION-ADVENTURE



**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego DC Super-Villains** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Starlink: Battle for Atlas** Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Little Nightmares: Complete Edition** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Bandai Namco

## ACTION

**BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Dead Cells** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Nintendo Labo Toy-Con 03: Fahrzeug-Set** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo

## ADVENTURE

**STATE OF MIND**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Daedalic Ent.
Ein Adventure mit dem Blick auf die Technik der nahen Zukunft.

- **Minecraft** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
- **Flipping Death** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Zoink
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Yomawari: The Long Night Collection** Spielspaß: 75 % | Hersteller: NIS America

## GESCHICKLICHKEIT

**SUPER MARIO PARTY**
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!

- **Overcoked 2** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Team 17
- **Snipperclips Plus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

## JUMP & RUN

**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Runbow** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Headup Games
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

## BEAT 'EM UP

**ARMS**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Fighter Z** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom
- **One Hero's Justice** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco

## SHOOTER

**SPLATOON 2**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Wolfenstein 2: The New Colossus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bethesda
- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- **-** Spielspaß: - % | Hersteller: -

## ROLLENSPIEL

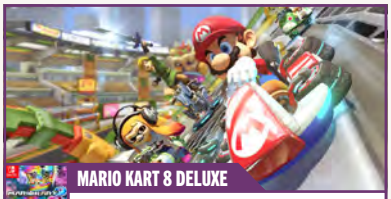
**DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist *Diablo 3*, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

- **Xenoblade Chronicles 2** Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Octopath Traveler** Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

**POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! UND LET'S GO, EVOLI!**

Die ersten *Pokémon*-Hauptspiele für Switch brechen mit vielen Traditionen und verzichten zum Beispiel auf wilde Kämpfe. Das ist sicher nicht für jeden Taschenmonster-Fan etwas, aber Spaß machen die Abenteuer.

## RENNSPIEL



**MARIO KART 8 DELUXE**

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

**Gear Club Unlimited**
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

**Cars 3: Driven to Win**
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

**Grip**
Spielspaß: 72 % | Hersteller: Pqube

**All-Star Fruit Racing**
Spielspaß: 60 % | Hersteller: Pqube

## SPORTSPIEL

**NBA 2K18**

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zu den Besten der Switch zählt

**Rocket League**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

**Mario Tennis Aces**
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

**FIFA 19**
Spielspaß: 78 % | Hersteller: Electronic Arts

**NBA 2K19**
Spielspaß: 75 % | Hersteller: 2K Games

## STRATEGIE & SIMULATION

**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE**

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

**Valkyria Chronicles 4**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Sega

**Disgaea 5 Complete**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

**Disgaea 1 Complete**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

**Has-been Heroes**
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

**DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION**

Die suchterregende Dämonenhatz gibt's nun endlich auch für Switch und die Umsetzung für Nintendos Konsole ist höllisch gut gelungen! Muss man als Hack&Slay-Fan gespielt haben.

## Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

**Assassin's Creed 3**
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

**Assassin's Creed 4: Black Flag**
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

**Batman: Arkham City Armoured Edition**
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

**Bayonetta**
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Bayonetta 2**
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Call of Duty: Black Ops 2**
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Call of Duty Ghosts**
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 8**
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Mass Effect 3: Special Edition**
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

**NBA 2K13**
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

**Need for Speed: Most Wanted**
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

**New Super Mario Bros. U**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Paper Mario: Color Splash**
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Pikmin 3**
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Rayman Legends**
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

**Splatoon**
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Super Mario 3D World**
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Smash Bros. für Wii U**
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Tekken Tag Tournament 2**
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

**Xenoblade Chronicles X**
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch:** Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

## ACTION

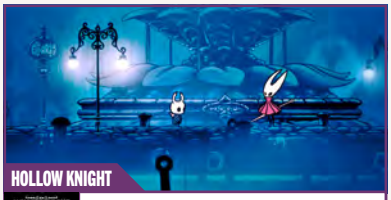
**BAYONETTA**

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **Bomb Chicken** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nitrome

## ACTION-ADVENTURE



**HOLLOW KNIGHT**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Team Cherry

Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Steamworld Dig 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

## GESCHICKLICHKEIT

**THUMPER**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Freedom Planet** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Marvelous Europe
- **Picross S2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Tied Together** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Semblance** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nyamakop
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive

## JUMP & RUN

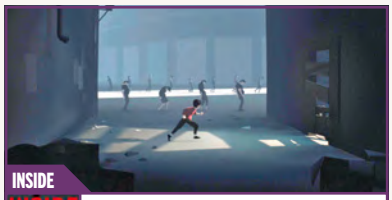
**SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mega Man 11** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mega Man X Legacy Collection** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games

## ADVENTURE



**INSIDE**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Yoku's Island Express** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17
- **The Lion's Song** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Thimbleweed Park** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall

## MUSIKSPIEL

**DEEMO**

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

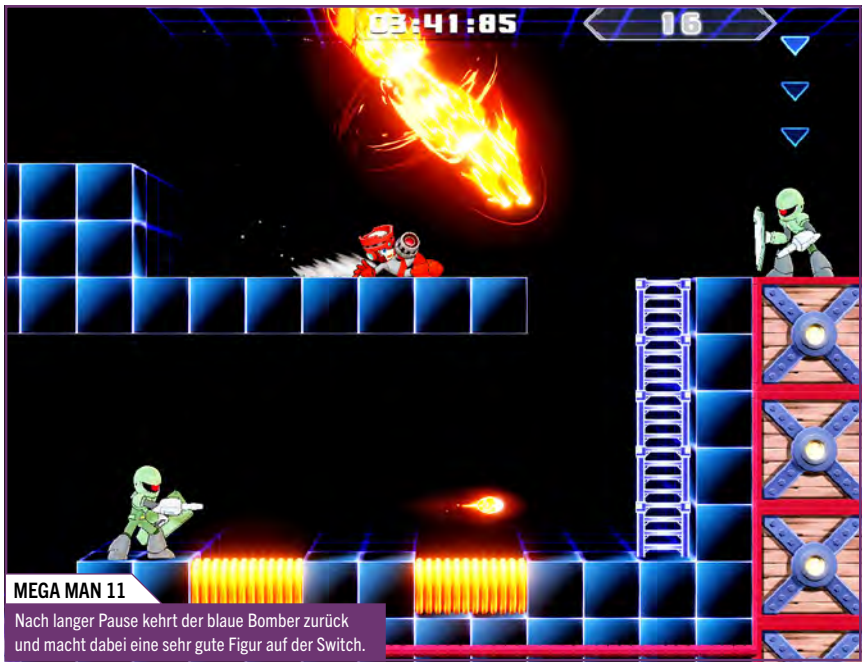
## ROLLENSPIEL

**UNDERTALE**

Spielspaß: 8 | Hersteller: 8-4

*Undertale* zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

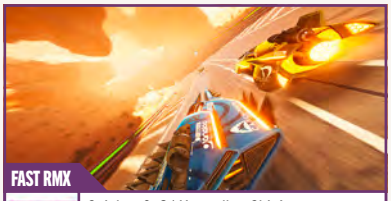
- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **Hand of Fate 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Defiant Developement
- **Child of Light Ultimate Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Ubisoft




**MEGA MAN 11**

Nach langer Pause kehrt der blaue Bomber zurück und macht dabei eine sehr gute Figur auf der Switch.

## RENNSPIEL



**FAST RMX**

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

**Riptide GP Renegade**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

**Beach Buggy Racing**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

**Vroom in the Nightsky**
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

**-**
Spielspaß: - | Hersteller: -

## SPORTSPIEL

**GOLFSTORY**

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

**Infinite Minigolf**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

**Windjammers**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Dotemu

**NBA Playgrounds – Enhanced Edition**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

**-**
Spielspaß: - | Hersteller: -

## SIMULATION

**STARDEW VALLEY**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

**Human Resource Machine**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

**Bridge Constructor Portal**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

**Of Mice and Sand Revised**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

**Qbics Paint**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

## STRATEGIE

**INTO THE BREACH**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Subset Games

Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

**World of Goo**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

**Steamworld Heist: Ultimate Edition**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

**Ironcast**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

**World Conqueror X**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

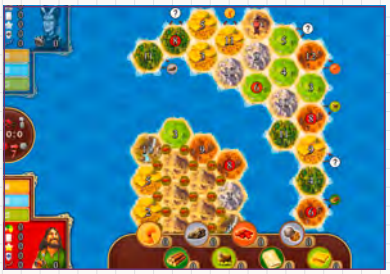
## RETRORÄTSELN

**Wieso kennen so viele von euch *Solar Winds*, um Himmels willen?! So ein herrlich obskurer Titel – und ich habe einen extra kniffligen Screenshot verwendet! Hat alles nix genutzt!**

Freunde, ihr macht mich wahnsinnig! Warum kennt ihr euch so gut aus?! Markus Behnke hat mich diesmal als Erster gesprengt. Vielen Dank an euch alle, obwohl ihr mich schafft – auf zur nächsten Runde. Unser gesuchtes Spiel stammt aus den 2000er-Jahren und ist ein echter Exot. Bis heute sind wir uns nicht ganz sicher, ob die Entwickler das Ding absichtlich creepy as hell gemacht haben oder ob das nur ein furchtbares Versehen war. Auch der Name des Publishers passt wie die Faust aufs Auge, genau wie folgendes Schlagwort: Schleichwerbung.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

## THE OTHER CASTLE



**Mit *Civilization 6* präsentieren wir euch in dieser Ausgabe einen der besten Strategietitel aller Zeiten im Switch-Test. Auch euer Smartphone hat hier etwas zu bieten!**

Solltet ihr ein Smartphone besitzen (und mal ehrlich, das hat jeder), hätten wir da einen schönen Tipp für euch: *Catan Classic* für Android! Keine Mikrotransaktionen, kein Bullshit, einfach nur ein toller, rundenbasierter Strategietitel zu einem fairen und klaren Preis, der euch jederzeit auf ein neues Spiel einlädt. Die KI agiert über weite Strecken hervorragend und die deutschen Texte sind ebenfalls großartig gelungen. Da sich die oft umfangreichen *Catan*-Sessions auch speichern und laden lassen, sind auch jederzeit Spielunterbrechungen möglich – genau so gehört sich das für einen Smartphone-Titel. Ein perfekter Zeitfresser für unterwegs, der sowohl für Kenner der Brettspiele als auch für Neulinge super ist!

**Alle Top-Games auf einen Blick:** Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

## ACTION & ACTION-ADVENTURE

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

## ADVENTURE

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

## BEAT 'EM UP

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

## ROLLENSPIEL

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

## GESCHICKLICHKEIT

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Warioware Gold** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

## JUMP & RUN

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

## LUIGI'S MANSION 2

Da wir letzte Ausgabe keinen 3DS-Test hatten, nutzen wir diese Gelegenheit für eine Empfehlung: Ihr habt euch *Luigi's Mansion* geholt und hattet Spaß damit? Dann solltet ihr unbedingt auch den zweiten Teil spielen, sofern noch nicht geschehen!

### MUSIKSPIEL

**HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX**

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

### STRATEGIE

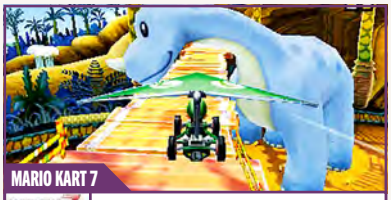
**FIRE EMBLEM FATES**

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

### RENN- & SPORTSPIEL



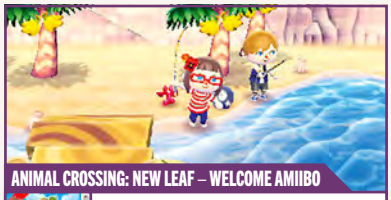
**MARIO KART 7**

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

### SIMULATION



**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO**

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

## MY TWO COINS

**Dieses Weihnachten gibt es wieder ordentlich was auf die Goschen – *Super Smash Bros. Ultimate* macht sich kampfbereit! Und ich weiß auch schon genau, wen ich in den Ring schicke …**

Ridley ist als spielbarer Charakter in *Super Smash Bros. Ultimate* mit dabei – diese Nachricht hat nicht nur das Internet explodieren lassen (ernsthaft, es gab auf Youtube Reaction Compilations von Leuten, die wegen dieser Nachricht ausflippen!), auch ich persönlich habe mich sehr gefreut. Nur warum, wusste ich nicht so genau. Klar, ich bin ein riesiger *Metroid*-Fan, aber dann hätte ich ja auch mit Samus Aran in *Smash Bros.* antreten können. Bin ich aber nie. Daran kann es also nicht gelegen haben. Und so langsam wurde mir durch *Smash Bros.* etwas klar, was ich auf Zebes etliche Jahre vorher nie so richtig kapiert hatte: Ich mochte *Super Metroid* in erster Linie nicht wegen Samus und den guten Jungs, sondern der Antagonisten wegen – die herrlich bissigen Aliens, die Albtraum-Monster in den Tiefen eines feindseligen Planeten und vor allem die Bossgegner rund um die widerliche Mother Brain waren eigentlich das, was mich an dem Spiel fesselten.

**Be prepared for the murkiest scam!**

Und warum? Ganz einfach: Offenbar finde ich Antagonisten deutlich spannender als Helden. Echte Antagonisten, wohlgemerkt – also Charaktere, die für ihre finsteren Taten ein verständliches, vielleicht sogar faszinierendes Motiv haben. Das klammert simple Hur-Durr-Gegenspieler explizit aus, die einfach nur um des Böseseins willen böse sind. Ein echter Antagonist muss smart sein, seine Handlungen nachvollziehbar. Im Idealfall fragt man sich selbst als Spieler, ob der Kollege nicht recht hat – und man sich auf seine Seite schlagen sollte. Ich mochte Scar aus *Der König der Löwen* immer mehr als Simba. Ich habe es geliebt, Alfred Ashford zu hassen. Und am allermeisten habe ich mich gefreut, wenn Ridley mich in irgendeinem *Metroid*-Spiel dermaßen angebrüllt hat, dass es fast meinen GBA-Lautsprecher zerrissen hätte. Und eines kann ich euch sagen: Ridley ist ein echtes Monstrum! Wer das nicht glauben mag, sollte sich mal die *Metroid*-Mangas gönnen. Ich jedenfalls habe mein Herz an den Pterodactyl-Weltraumpiraten in dem Moment verloren, als er mit einem fetten Grinsen Marios Mütze im Ridley-Enthüllungstrailer zu *Smash Bros.* an seiner Kralle hat kreisen lassen. Und ihr könnt euch darauf verlassen, dass ich den Chef von Norfair ausgiebig an den Start bringen werde.

**Nintendos Kleiner ganz groß:** Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

## ACTION

**THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

**Mighty Switch Force**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward

**Azure Striker Gunvolt 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates

**Retro City Rampage: DX**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment

**Mutant Mudds**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid

**Noitu Love: Devolution**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak

**Fractured Soul**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios

**Sadame**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games

**3D Fantasy Zone**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

**Blaster Master Zero**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

## GESCHICKLICHKEIT

**FALLBLOX**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

**VVVVVV**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

**Mario and Donkey Kong: Minis on the Move**
Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo

**Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**Olliolli**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7

**Picross e8**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter

**Bye-bye Boxboy!**
Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory

**Boxboxboy!**
Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory

**Boxboy!**
Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory

**Art of Balance Touch**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

## ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

**PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

**Ace Attorney Trilogy**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

**Shantae and the Pirate's Curse**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward

**Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

**Severed**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

**Terraria**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic

**Steamworld Dig**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

**Corpse Party**
Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

**Attack of the Friday Monsters**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5

**Quiet, please!**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software

**Apollo Justice: Ace Attorney**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

**Zero Time Dilemma**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games

**Elliot Quest**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware

**Aeternoblade**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology

**The Starship Damrey**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

## ROLLENSPIEL

**RUNE FACTORY 4**

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

**Crimson Shroud**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5

**The Denpa Man: They Came By Wave**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority

**Ambition of the Slimes**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

**Lord of Magna: Maiden Heaven**
Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

## JUMP & RUN

**CAVE STORY**

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

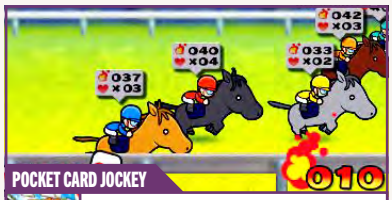
**Mighty Gunvolt Burst**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates

**Runbow Pocket (New 3DS)**
Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games

**Sayonara Umiharakawase**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

**Cursed Castilla**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

## STRATEGIE



**POCKET CARD JOCKEY**

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

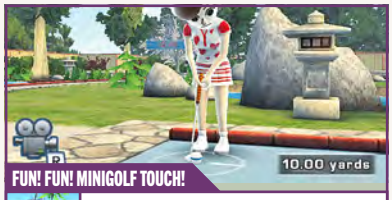
**Steamworld Heist**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

**Nintendo Pocket Football Club**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**Mercenaries Saga 3**
Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.

**Wizard Defenders**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

## SPORT- & RENNSPIEL




**FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!**

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

**Airace Speed**
Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames

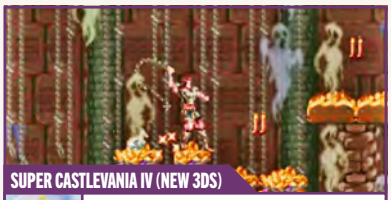
**Gotcha Racing**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

**Speedx 3D Hyper Edition**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios

**Family Bowling 3D**
Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

**Retro für unterwegs:** Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

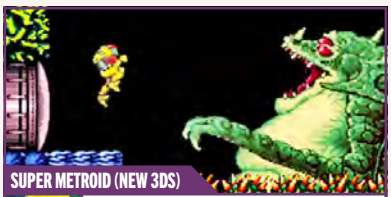
## ACTION



**SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

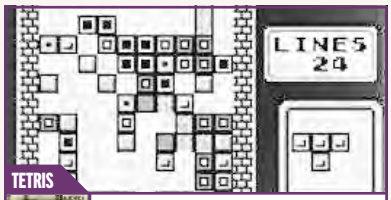
## ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



**SUPER METROID (NEW 3DS)**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

## GESCHICKLICHKEIT




**TETRIS**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

## ROLLENSPIEL

**POKÉMON GOLD & SILBER**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

## JUMP & RUN

**SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

## SPORT- & RENNSPIEL

**F-ZERO (NEW 3DS)**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

# RETRO IST NICHT GLEICH RETRO
## WANN SPIELE WIRKLICH „ALT“ SIND

Gezielt auf „alt“ getrimmte Titel sind seit Langem erfolgreich – mit einem Haken: Es ist nicht alles retro, auf dem „Retro“ steht …

von Andreas Altenheimer & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Die Idee für diesen Report entstand während einer Diskussion unter erfahrenen Zockern, die sich um das Indie-Adventure *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* drehte. Es erschien vor sieben Jahren und begeistert vor allem mit seiner wunderschönen Grafik, die zwar nicht modern, aber künstlerisch wertvoll ist. Bei der sogenannten Pixel-Art könnt ihr jeden einzelnen Bildpunkt sehen, sowohl bei der Kulisse als auch bei den Figuren. Das Gesamtbild erinnert an ein feines Mosaik, das mit kontrastreichen Farben und fantasievollen Formen fasziniert. Die Fachpresse belohnte *Superbrothers* mit guten Wertungen – und verärgerte trotzdem den einen oder anderen Spieleveteranen. Kritiker behaupteten, dass das Ganze hübsch aussehe, aber mit echtem Retro wenig gemein habe. Eine korrekte Feststellung, denn allein die Farbvielfalt oder der Detailreichtum von *Superbrothers* verbietet jeden Vergleich mit grafisch einst wegweisenden Klassikern wie *Defender of the Crown* (1986), *Wizball* (1987) oder *King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder!* (1990).

Der entscheidende Unterschied: Klassische 8-Bit-Helden sehen aufgrund der eingeschränkten Hardware grobkörnig aus. *Sword & Sworcery* hingegen setzt Pixel-Art als Stilmittel ein und glänzt obendrein mit epischen Landschaften, die nur aufgrund der hohen Bildschirmauflösung möglich sind. Und davon abgesehen hat auch das Spieldesign kaum etwas mit wahren Point&Click-Klassikern gemein.

### Retro um jeden Preis

Sogleich stellt sich uns die simple Frage: Warum überhaupt Retro? Wen interessiert ein technisch bewusst rückständiges Spiel? Wir haben doch jahrzehntelang für eine immer bessere Grafik und komplexere Spielwelten gekämpft! Der Reiz beginnt beim optischen Ersteindruck: Für jene, die die 1980er- oder 1990er-Jahre erlebten, strahlen Spiele aus dieser Zeit einen eigenen Charme aus. Sie erinnern an die Kindheit und wecken Nostalgiegefühle.

Besonders prägend war die holprige Umstellung von der zweiten auf die dritte Dimension, die Mitte der 1990er stattfand. Paradebeispiele sind etwa die 1992 erschienenen 16-Bit-Kleinode *Super Probotector*, *Thunder Force 4* und *Lionheart*. Die Action-Titel sehen heute immer noch recht schick aus.

Im Gegensatz dazu büßten ähnlich hoch gehandelte Games wie das Arcade-Rennspiel *Ridge Racer* (1993), das Japan-Rollenspiel *Final Fantasy VII* (1997) oder der Ego-Shooter *Halo* (2001) schon nach wenigen Jahren an Attraktivität ein, weil sich 3D-Spie-

Während wir noch auf *Bloodstained: Ritual of the Night* warten, spielen wir bereits den Ableger *Curse of the Moon* mit seiner NES-Grafik. (Quelle: Inti Creates)

Die taktischen Kämpfe von *Divinity: Original Sin 2* sind ein Überbleibsel alter Computer-Rollenspiele. (Quelle: Larian Studios)

Wie in den guten alten Zeiten: Es dauert keine Minute, bis ihr im neuen *Doom* den ersten Gegner erledigen müsst. (Quelle: id Software)

Während das Spiel leicht enttäuscht, weckt die Grafik von *Fox n Forests* bei ehemaligen Mega-Drive- und Super-Nintendo-Fans starke Nostalgiegefühle. (Quelle: EuroVideo Medien)

Die Virtual Console macht es möglich: *Earthbound Beginnings* erschien satte 26 Jahre nach dem japanischen Original erstmals offiziell auf Englisch. (Quelle: Nintendo)

Anfang 2019 soll endlich das ursprünglich für Amiga und Mega Drive entwickelte *Hardcore* erscheinen. (Quelle: Strictly Limited Games / Dice)

letechnologie in einem rasanten Tempo weiterentwickelt. Kein Wunder also, dass sich manch einer von den Polygonen abwendet und eine klassische Seitenperspektive bevorzugt.

## Echte Retrografik

Unser *Sword & Sworcery*-Beispiel soll zeigen, dass sich ein echtes Retrospiel am Stil der alten Klassiker orientieren muss. Dies gelingt beispielsweise dem jüngst für PC, Playstation 4, Nintendo Switch und Xbox One veröffentlichten *Fox n Forests*, in dem ihr mit einem bewaffneten Fuchs durch verträumte Pixel-Landschaften springt. Zwar könnte man erneut die auffallend satten Farben als Ausschlusskriterium für ein wahres Retro-Feeling anführen. Allerdings stimmen im Gegensatz zu *Sword & Sworcery* das Größenverhältnis zwischen Spielfigur und Hintergrundkulisse sowie die Animationen, die nur aus wenigen, aber dafür treffend gezeichneten Phasen bestehen.

Die Hardware des Nintendo Entertainment System (NES) ist bei Entwicklern von Retrospielen besonders beliebt, weil sie einerseits so viele Liebhaber hat und andererseits leicht zu imitieren ist. Deshalb quillt Steam am PC über vor 8-Bit-ähnlichen Titeln wie *Alwa's Awakening* (2017), *Clash Force* (2017) oder *Super Cyborg* (2015). Besonders cool sind Bonusspiele wie *Bloodstained: Curse of the Moon*, das neben dem geplanten *Ritual of the Night* entsteht und bereits fertig ist. Es mag technisch nicht besonders aufwendig sein, erfreut jedoch allein aufgrund der NES-typischen Präsentation das Herz jedes *Castlevania*-Fans.

Den Retro-Vogel schießt *Life of Pixel* (2014) ab, das in jedem seiner Levels den Stil eines anderen Systems kopiert. Deshalb hüpft ihr durch die blockige Welt eines Atari VCS 2600, freut euch an der monochromen Kulisse des ZX Spectrum und fühlt euch dank bunter Amiga-Hintergründe um mindestens 25 Jahre jünger.

## Chiptune-Magie

Ein weiterer Bereich, der immer mehr Retro-Fans anlockt, ist die Musik. Der Trend kündigte sich Ende der 1990er-Jahre an: Dank CD-Medium und MP3-Format sind Komponisten nicht mehr an den Soundchip gebunden, sondern können ihren Score unabhängig von der Hardware generieren. Es dauert nicht lange, bis mit *Total Annihilation* (1997) oder *Outcast* (1999) die ersten Orchester-Soundtracks entstehen. Allerdings kristallisiert sich genauso schnell eine Schwachstelle der aufwendigen Musikbegleitung heraus: Sie vernachlässigt markante Melodien, die wir beispielsweise bei *Super Mario Bros.* (1985), *The Last Ninja* (1987) oder *Turrican* (1990) lieben lernten.

Retromusik ist aufgrund ihrer frühen Entwicklung besonders breit gefächert. Manche Komponisten wie der Däne Jesper Kyd (*Assassin's Creed 2*, *Hitman: Blood Money*) konzentrieren sich weiterhin auf erkennbare Ohrwurmmelodien, nutzen dafür jedoch ihr bestes Synthesizer-Equipment. Andere wiederum arbeiten ausschließlich mit Instrumenten, die

Im Retro-Rollenspiel *Legend of Grimrock* werdet ihr von einer Schnecke zur Schnecke gemacht. (Quelle: Almost Human Games)

Die Grafik von *Life of Pixel* kopiert in jeder Welt ein anderes Retro-System. (Quelle: Super Icon Ltd.)

Der Indie-Geheimtipp *Octahedron* sieht zwar überhaupt nicht retro aus, versprüht jedoch aufgrund seines schlichten Plattformdesigns den Charme alter C64-Spiele. (Quelle: Square Enix)

Der Rogue-Shooter *One More Dungeon* ist eine Hommage an die Frühzeit der Ego-Shooter, in denen die Gegner noch platt wie eine Flunder herumliefen. (Quelle: Stately Snail)

per NES, Game Boy oder Commodore 64 entstehen. Der Name dieser Stilrichtung: Chiptune.

Der Ego-Shooter *Timesplitters 2* (2002) gehört zu den ältesten Beispielen, die den Erfolg von Chiptune-Soundtracks dokumentieren: So sind es ausgerechnet die Musikstücke der Minispiele *Anaconda*, *Astrolander* und *Retro Racer*, die mit ihren bewusst auf alt getrimmten Elektroniktönen am meisten auffielen. Deren Klang erinnerte an den legendären SID-Chip, der im Inneren eines C64 schlummert.

Die meisten künstlich auf alt getrimmten Soundtracks orientieren sich allerdings am NES, wozu auch Jake Kaufmans *Shovel Knight* (Test in Ausgabe 05/17) zählt. Für die skurrile *Mega Man*-Hommage griff der gebürtige US-Amerikaner ausschließlich auf „Instrumente“ zurück, die mit dem japanischen NES (Famicom) entstanden.

Heutzutage schöpfen Komponisten aus einer Masse an Optionen und mixen am liebsten Altes mit Neuem. Das hört ihr wunderbar bei Toby Fox' fantastischen Kampfmusiken des Rollenspiel-Hits *Undertale* (Test in Ausgabe 11/18). Die klingen zunächst piepsiger als jeder Game Boy, steigern sich jedoch von Loop zu Loop und gipfeln in einem technisch bemerkenswerten Synthi-Orchester-Klang. Die Ergebnisse sind demnach retro und modern zugleich.

## Gefühltes Retro

Manchmal sieht ein Spiel sehr modern aus und hat trotzdem einen gewissen Retrocharme. Gutes Beispiel: Sonys *Shadow of the Colossus*, das vor ein paar Monaten eine grafische Neuauflage für die PS4 verpasst bekam. Da die Entwickler jedoch ansonsten nichts Wesentliches veränderten, fingen sie gekonnt die Atmosphäre des Playstation-2-Originals ein. Nicht gelungen ist dies hingegen bei Square Enix' durchwachsener Polygon-Version des Action-Rollenspiels *Secret of Mana*.

In seltenen Fällen reichen ein paar Details aus, um uns das Gefühl älterer Spiele zu vermitteln. Dazu gehört das Indie-Jump&Run *Octahedron* (2018), obwohl es nur so vor knallbunten Neoneffekten und ungewöhnlichen Spielelementen strotzt. Allerdings sorgen das Design der simplen Plattformen, die überschaubar gestalteten Levels und der pechschwarze Hintergrund für ein dezentes 8-Bit-Flair, das uns entfernt an *China Miner* oder *Bounty Bob Strikes Back!* (beide 1984) erinnert.

## Rückkehr vergessener Genres

Authentisches Retro-Feeling muss nicht zwingend mit der Präsentation oder Atmosphäre eines Spiels einhergehen. Stattdessen kann es mit einer Idee oder einem Konzept zusammenhängen. Dies beweist der Durchbruch von Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter, Indiegogo oder Fig, weshalb wir wieder mit *Star Citizen* auf Weltraum-Action à la *Privateer* (1993) hoffen, uns dank *Pillars of Eternity* (2015) über klassische Rollenspiele im Stile von *Baldur's Gate* (1998) freuen und im kommenden Jahr gar ein neues *Shenmue* (1999) erhalten.

Kickstarter zeigt zudem, wie unterschiedlich der Retrobegriff interpretiert wird: Tim Schafers *Broken Age* (2014) mag für einige eine Art Retro-Experiment sein, weil es die totgeglaubten Point&Click-Adventures aus dem Grabe zog. Das gilt jedoch nicht für Deutsche, weil das Genre hierzulande bereits Jahre zuvor mit *Geheimakte Tunguska* (2006), *Edna bricht aus* (2008) und *The Book of Unwritten Tales* (2009) eine neue Blütezeit erfuhr.

*Broken Age* ist letztlich ein gutes Spiel, jedoch sind Grafik und Story von den alten Meilensteinen aus dem Hause LucasArts und Sierra Entertainment weit entfernt. Wer wirklich ein waschechtes Retro-Adventure erleben möchte, der greift besser zu *Thimbleweed Park* (Test in Ausgabe 11/17) von Ron Gilbert und Gary Winnick. Die Hintergrundgrafiken erinnern mit ihren dunkelblauen Farbtönen nicht zufällig sofort an *The Secret of Monkey Island* (1990), werkelte doch dessen Originalkünstler Mark Ferrari am Zeichenbrett mit. Die Figuren hingegen ähneln aufgrund ihrer übergroßen Köpfe sowie schlichten Laufanimationen *Maniac Mansion* (1987) und *Zak McKracken* (1988).

Der entscheidende Retrofaktor bezieht sich auf Story und Rätsel: Die Geschichte wird in knappen Dialogen erzählt, während der Fokus des Spiels auf dem Sammeln und Kombinieren unzähliger Objekte liegt. Nahezu jeder LucasArts-Fan ist von dem Resultat begeistert und nimmt *Thimbleweed Park* wie einen Oldie wahr, der schon immer existiert hat und den man plötzlich auf dem Dachboden findet. Nur die Sprachausgabe verhindert den absoluten Retro-Effekt – aber die könnt ihr notfalls abschalten.

Es gibt einen ähnlichen Fall im Rennspiel-Sektor: das herrlich simple *Horizon Chase* (2015). Der ursprünglich für Tablet entwickel-

*Overload* ist das Beste, was sich Fans des 360-Grad-Shooters *Descent* wünschen können. (Quelle: Revival Productions, LLC)

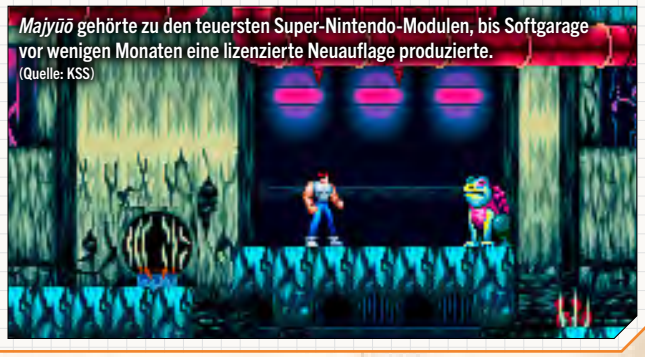
Fans von *Princess Remedy 2: In a Heap of Trouble* schwärmen von dem akkuraten ZX-Spectrum-Grafikstil. (Quelle: Ludosity)

## RETRO DANK REPRO

**Warum sehnen wir uns eigentlich nach Retrospielen, wenn wir uns einfach ein altes Spiel kaufen könnten? Schließlich dürfte es genügend Geheimtipps geben, die selbst der größte Nerd noch nicht kennt. Doch wie kommen wir an die alten Klassiker heran?**

Kopien aus dem Internet verbietet unser Ehrgefühl und das Durchstöbern von Flohmärkten und eBay kann mühselig und teuer sein. Ferner benötigt man die passende Hardware, was insbesondere bei alten PC-Spielen ein echtes Problem darstellt.
Aus dem Grund gehört die digitale Vertriebsplattform GOG.com zu den beliebtesten Anlaufstellen für Retro-Fans. Dort erwerbt ihr für ein paar Euro alte Klassiker von LucasArts (*Sam & Max Hit the Road*, 1993) über Electronic Arts (*Dead Space*, 2008) bis hin zu SSI (*Pool of Radiance*, 1988). Mehr noch: GOG garantiert, dass jeder Download ohne Kopierschutz auskommt und das Spiel somit wirklich dem Käufer gehört. Zudem sind die Oldies dank Patches und DOSBox auf modernen Windows-Plattformen lauffähig. Der Hersteller Retro-Bit geht einen Schritt weiter und verkauft alte Spiele in Form von brandneu produzierten NES- und Super-Nintendo-Modulen. Im Gegensatz zu anderen Shops, die sogenannte „Reproduction Carts“ anbieten, besorgt sich Retro-Bit die offizielle Lizenz und vermarktet somit eine legale Neuauflage. Dies ist besonders schick bei Titeln wie *Holy Diver, R-Type 3* und *Majyūō*, weil diese lange Zeit nur als sündhaft teure Sammelobjekte erhältlich waren.

Dank GOG kämpft ihr auf hochmodernen PCs gegen die grobpixeligen Kilrathi-Raumschiffe aus *Wing Commander 2*. (Quelle: Electronic Arts)



*Majyūō* gehörte zu den teuersten Super-Nintendo-Modulen, bis Softgarage vor wenigen Monaten eine lizenzierte Neuauflage produzierte. (Quelle: KSS)

te Racer, der erst vor Kurzem in einer Turbo-Version für PC und PS4 erschien, verzichtet bewusst auf eine reale Fahrphysik und setzt auf simple, kurvenreiche Höchstgeschwindigkeitsfahrten, in denen es einzig auf eure Reaktionsschnelligkeit ankommt. Zwar zeigt die Grafik kaum Gemeinsamkeiten mit seinen Quasivorläufern *Lotus Turbo Challenge* (ab 1990) oder *Top Gear* (ab 1992), doch gewannen die Entwickler immerhin deren Originalkomponisten Barry Leitch, der einen ganzen Sack voller Synthi-Melodien entwarf.

### Mehr Spiel, weniger Story

Die Relevanz der Handlung in einem Videospiel ist ein selbst unter Retro-Fans umstrittener Punkt. Fakt ist: In den 1980er- und 1990er-Jahren war sie jenseits von Adventures und Rollenspielen eher ein nettes Beiwerk. Heute wird jedoch selbst jeder stupide Ego-Shooter mit massig Zwischensequenzen und Dialogen ausgestattet. Das gefällt nicht jedem, schließlich möchten manche lieber zocken statt zusehen.

Deshalb entsteht bei einigen Spielern das Verlangen nach Actionspielen, die ihre Geschichte wie zu SNES-Zeiten allenfalls in einem knapp gehaltenen Intro wiedergeben. Eine Disziplin, in der das eigentlich fantastische *Iconoclasts* (Test in Ausgabe 10/18) versagt, weil sich die gut geschriebenen Dialoge ständig zwischen das Spielgeschehen schieben. *Super Time Force* (2014) versucht es immerhin mit einem Kompromiss: Die einzelnen Levels kommen zwar ohne Störung aus, doch dazwischen müsst ihr relativ lange Story-Sequenzen überstehen.

Am anderen Ende unserer Beispielskala lauert das aktuelle *Doom* (Test in Ausgabe 01/18). Der Ego-Shooter ist technisch auf der Höhe der Zeit und lockt mit einem brillanten Industrial-Metal-Soundtrack, weshalb das Spiel eigentlich gar nichts mit Retro zu tun hat. Doch umso erfrischender ist der Plot, der das Genre herrlich aufs Korn nimmt: *Doom* deutet zunächst einen ähnlichen Verlauf wie andere moderne Actionspiele an, bis ihr per Bildschirm von einem Kerl zugequatscht werdet. Das stinkt der Spielfigur so sehr, dass sie den Bildschirm zertrümmert und ihr euch ohne weitere Verzögerung in die Action stürzen könnt.

### Schweiß und Retroblut

Die folgenden Beispiele haben ebenso auf den ersten Blick nichts mit Retro zu tun und decken doch einen wichtigen Bereich ab. Die Rede ist vom Schwierigkeitsgrad, den Entwickler im Zuge der Massenmarkttauglichkeit immer weiter nach unten geschraubt haben. Seien es automatische Speicherpunkte, unendlich viele Leben oder ein optischer Wegweiser, der jedwedes Verlaufen verhindert – all diese Komfort-Zugeständnisse rauben dem erfahrenen Zocker die Herausforderung.

So mancher würde nun die *Souls*-Spiele von From Software (ab 2009) als ein perfektes Gegenbeispiel anführen, eben weil sie so unbarmherzig schwer sind. Allerdings hält der Vergleich nur beim fehlenden Wegweiser stand. Ansonsten passen weder die übertrieben großen Endgegner mit ihrer starken Ausdauer noch das komplexe Konzept mit den Seelen oder die Gefahr, von Online-Spielern überfallen zu werden.

Ein deutlich besseres Beispiel für eine rollenspieltypische Herausforderung wie in den gu-

*Sam's Journey* orientiert sich an 16-Bit-Klassikern und läuft trotzdem auf einem stinknormalen C64. (Quelle: Knight of Bytes)

Neben der herrlichen 8-Bit-Grafik begeistert *Shovel Knight* vor allem mit seinem Soundtrack, dessen Instrumente mithilfe eines Famicom entstanden. (Quelle: Yacht Club Games)

## MAN KANN ALLES ÜBERTREIBEN

**Bei aller Liebe zu alten Klassikern gibt es Grenzen, die keiner mehr überschreiten mag.**

Fans von Point&Click-Adventures haben jedenfalls keine Lust auf schlecht steuerbare Actionsequenzen wie in *Manhunter: New York* (1988) oder Objekte, die man früh im Abenteuer ergattert und zu einem späteren Zeitpunkt zwingend zum Lösen des Spiels benötigt (siehe praktisch jedes *King's Quest* von Sierra Entertainment). Gleichermaßen out ist die bockige Tanksteuerung, so wie wir sie 1996 in den ersten *Resident Evil*-Spielen oder dem alten *Tomb Raider* von Core Design kennenlernten. Sie war selbst in ihrer Blütezeit hinderlich und erschwerte einigen Spielern den Umstieg von 2D auf 3D.

Zu guter Letzt mag niemand ruckelnde 3D-Grafiken, wie sie zu Amiga- oder C64-Zeiten zum schlechten Ton gehörten. Besonders üble Beispiele sind die Action-Adventures von Incentive Software. Ob *Driller* von 1987 oder *Castle Master* aus dem Jahr 1990, diese Titel benötigten auf 8-Bit-Computern mehr als eine Sekunde pro Frame (!).

*King's Quest 6* ist ein schönes Pixel-Adventure. Die Sackgassen-Rätsel kamen bereits anno 1993 nicht gut an. (Quelle: Sierra Entertainment)

Der extrem langsame Bildaufbau von *Driller* ist eine echte Geduldsprobe, heute wie damals! (Quelle: Incentive Software)

ten alten Zeiten ist der Titel *Legend of Grimrock* (2012). Wie in *Dungeon Master* (1987) bewegt ihr euch nur blockweise durch die 3D-Kerker, dürft euch in den Hack&Slay-Kämpfen kaum Fehler erlauben und müsst immer knackigere Schalterrätsel lösen.

Ebenfalls erstaunlich retrolastig ist *Divinity: Original Sin 2* (2017), das erst kürzlich mit der *Definitive Edition* ein großes Update spendiert bekam. Entwickler Larian Studios verknüpft zwei Konzepte, die eigentlich als ausgestorben galten: den Detailgrad aus *Ultima 7: The Black Gate* (1992) als Vorbild für die Spielwelt und unzählige Objekte, die Spieler nach Belieben nehmen, benutzen oder manipulieren dürfen.

Die Kämpfe wiederum orientieren sich an Taktikbrocken wie *Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge* (1992) oder Strategie-RPGs à la *Final Fantasy Tactics* (1997). Deshalb kommt ihr im klassischen Schwierigkeitsgrad nicht weit, wenn ihr blind auf eure Gegner eindrescht. Nur wer seine vier Recken taktisch klug auf dem Schlachtfeld verteilt und die Beschaffenheit der Umgebung sinnvoll nutzt, hat eine reelle Siegchance.

### Ballern wie früher

Eines der größten Täuschungsmanöver, die zahlreiche Möchtegern-Retrospiele begehen, bezieht sich auf das Leveldesign. Besonders betroffen sind Ego-Shooter wie *Immortal Redneck* oder *Strafe* (beide 2017): Sie versprechen zunächst ein ganz klassisches Shooter-Erlebnis in Form von *Doom* (1993) oder *Quake* (1996). Jedoch setzen sie gleichzeitig auf ein Rogue-Konzept, weshalb die Levels nicht per Hand, sondern via Algorithmus entstehen. Mit Verlaub: Das geht aus Sicht eines Veteranen gar nicht!

Natürlich gibt es Rogue-Spiele seit den 1980er-Jahren, allen voran das namensgebende *Rogue*. Allerdings beschränken sich diese Titel auf eine schlichte Grafik und das Erforschen simpler Höhlen, weshalb das Zufallsprinzip funktioniert. Doch je komplexer eine Welt, desto mehr fallen zufallsgenerierte Elemente auf. Levels wirken dadurch lieblos. Allein deshalb kann ein 3D-Shooter wie *Immortal Redneck* kein echtes Retro-Feeling erzeugen.

Das absolute Gegenteil stellt *Overload* dar, ein Revival des 360-Grad-Shooters *Descent* (1995). Egal ob verwinkelte Tunnel, aggressive Robotergegner oder die dramatische Flucht durch den Exit-Schacht, weil der Reaktor eines Levels zu explodieren droht: Sämtliche Elemente fühlen sich 1:1 wie das Original an und versprühen exakt den gleichen Charme. Da große Teile des damaligen Entwicklerteams an Bord sind, ist dies aber auch nicht verwunderlich.

Jetzt machen wir einen kleinen Abstecher zurück zur Retrografik und weisen auf Titel wie *One More Dungeon* (2015) hin. Dabei handelt es sich um einen weiteren Ego-Shooter mit Rogue-Elementen, der aufgrund seiner Technik auffällt. So sehen die eckigen Wände und Böden stark verpixelt aus, während sämtliche Gegner platt wie eine Flunder sind – also ähnlich wie in den Urgesteinen *Catacomb 3-D* (1991) und *Shadowcaster* (1993). Demzufolge gibt es inzwischen einen Markt für 3D-Retrospiele, die gezielt die Technikschwächen der 1990er kopieren.

### Nostalgie im Sprung

Natürlich kämpften auch viele C64- und NES-Spiele mit technischen Unzulänglichkeiten, die sogar das Spieldesign beeinträchtigten. Zu den bekanntesten Kinderkrankheiten gehört die Rückkehr getöteter Gegner, was selbst in legendären Spielen wie der *Mega Man*-Reihe (ab 1987) geschah: Wenn ihr durch einen Level marschiert seid und zwischendurch einen Gegner eliminiert habt, war der Widersacher zu einem späteren Zeitpunkt wieder quicklebendig. Dahinter steckte kein Kalkül der Programmierer, sondern eine Ersparnis zugunsten des knappen Hauptspeichers der Konsole. Das Spiel merkte sich schlichtweg nicht, welche Gegner ihr bereits erledigt habt. Ergo platzierte es sie stets aufs Neue, während ihr euch durch die Levels bewegt habt.

Ihr dürft dreimal raten, was die Retroszene daraus macht. Richtig, ein Feature! Das gilt unter anderem für das aktuelle *The Messenger*, eine 8-Bit-/16-Bit-Hommage an Tecmos *Ninja Gaiden* (ab 1988). Dort tauchen erledigte Gegner ebenfalls wieder auf, sobald ihr

Ein liebevolleres Retro-Erlebnis als *Sonic Mania* gibt es nicht. (Quelle: SEGA)

Abseits der knallbunten Farben könnte *Super Cyborg* der verlorene Zwillingsbruder von Konamis *Probotector* sein. (Quelle: Artur Games)

Zocker von heute klassifizieren *Super Time Force* eindeutig als ein Retrospiel, doch in Wahrheit sprudelt es über vor neuartigen Elementen. (Quelle: Capybara Games)

*Sword & Sworcery* mag noch so toll aussehen – mit alten Spielen hat das Adventure praktisch nichts gemein. (Quelle: Capybara/Superbrothers)

euch zu weit von ihnen entfernt habt und zurückkehrt. Nur handelt es sich hier eben nicht um ein technisches Problem, weil moderne PCs und die Switch genügend Speicher für unzählige Feinde übrig haben dürften.

Allgemein ist das Jump&Run-Genre aufgrund der klassischen Seitenansicht prädestiniert für Retro, obwohl es Gegenbeispiele gibt. Das 2010 erstmals veröffentlichte *Super Meat Boy* (Test in Ausgabe 03/18) könnte jedenfalls kaum weiter von den Klassikern entfernt sein. Es bietet unendlich viele Leben, einen steil ansteigenden Schwierigkeitsgrad und eine schwindelerregende Spielgeschwindigkeit. Mehr noch: In der Anleitung erklären die Designer ganz konkret, wie sie sich von *Super Mario* & Co. abheben und das Jump&Run-Genre modernisieren wollen.

## Klassiker in altem Gewand

Wie man Retro richtig macht, zeigt das ungemein liebevolle *Sonic Mania* (Test in Ausgabe 09/17). Es baut grafisch auf den alten Episoden für das Sega Mega Drive auf und nutzt die moderne Technik einzig und allein für ein satteres Farbspektrum sowie minimal verbesserte Animationen. Während viele Levels wie eine 1:1-Kopie aussehen, überrascht uns das Spiel immer wieder mit Abschnitten, Welten und Gegnern, die komplett neu sind. Der einzige Aspekt, der sich spürbar von den Originalen unterscheidet: Ein paar Endgegner sind überraschend biestig und ausdauernd.

Unterm Strich ist *Sonic Mania* einer der größten Erfolge der Retrobewegung, denn es wird von Spielern wie Kritikern tausendfach besser angenommen als die klassischen Fortsetzungen. Diese sind größtenteils mit unnötigen Spielelementen überladen, nerven mit wirren Kamerafahrten und vergraulen die Fans mit peinlich geschriebenen Dialogen.

## Neue Spiele für alte Hardware

Ein weiterer Schritt in Richtung Retro sind Spiele, die nicht nur im Geiste, sondern tatsächlich auf einem alten System entstehen. So erscheinen sporadisch neue Games für Dreamcast, NES und den C64. Apropos C64: Dem Jump & Run *Sam's Journey* (2017) gebührt besonderes Lob. Es läuft auf einem stinknormalen Brotkasten und kann spielerisch sowie grafisch mit SNES-Klassikern à la *Super Mario World* (1990) konkurrieren. Man könnte also von einem 16-Bit-Retrogame für ein 8-Bit-System reden.

Noch mehr Retro findet ihr nur in der Welt der unveröffentlichten Spiele: Gelegentlich wird ein vormals eingestelltes Werk ausgegraben und plötzlich in einer limitierten Neuauflage verkauft. Zu den ersten bekannten Fällen zählte das Action-Jump&Run *Nightmare Busters*, das nicht nur auf einem Original-SNES entwickelt wurde, sondern 2013 ausschließlich für die alte Konsole erschien und inzwischen ein begehrtes Sammlerobjekt ist.

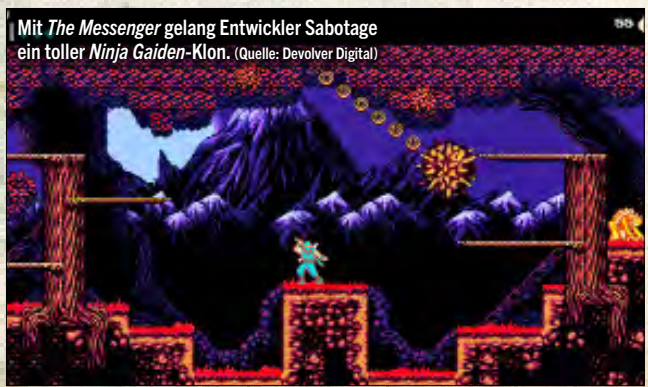
Diesen Luxus erlaubt sich Strictly Limited Games nicht: Sie lizenzierten lieber das nie fertiggestellte Jump & Run *Hardcore* der *Battlefield*-Schmiede Dice, das vor über 20 Jahren am Amiga und Mega Drive entstand. Für das folgende Jahr ist eine Veröffentlichung für PS4 und Playstation Vita geplant.

## Ninten'does

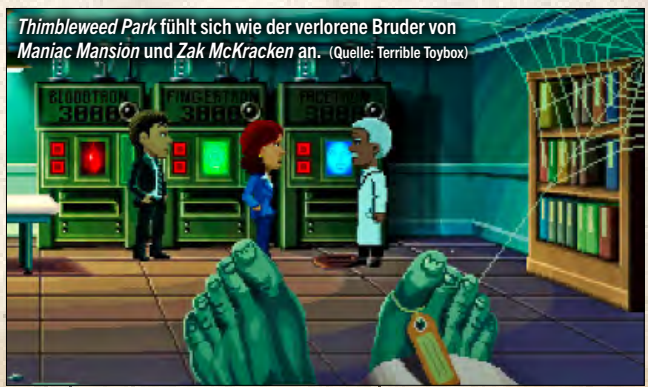
Derweil erkannte sogar Nintendo die Retrozeichen und wagte mit der Wii ein interessantes Projekt: die erstmalige Veröffentlichung von japanischen Geheimtipps für den westlichen Markt, beispielsweise *DoReMi Fantasy* oder *Sin and Punishment*. Das Experiment war erfolgreich genug, weshalb 2015 auf der Wii U mit *Earthbound Beginnings* (Test in Ausgabe 08/15) ein komplexes NES-Rollenspiel in einer englischen Version debütierte.

Und natürlich muss in diesem Zusammenhang auch *Star Fox 2* erwähnt werden, das eigentlich schon im Jahr 1996 fertiggestellt wurde und für SNES erscheinen sollte. Allerdings entschied sich Nintendo aufgrund der neuen Konsolengeneration dagegen und verzichtete auf die Produktion der Module. Bereits seit geraumer Zeit geistert im Internet eine nahezu fertige Version des Spiels herum, deren Download natürlich illegal ist. Doch vor einem Jahr geschah das Wunder: Nintendo baut das Nintendo Classic Mini: SNES – und packt als Bonusspiel eine komplette, fehlerbereinigte Version des 3D-Titels bei!

Allein dieses Beispiel sollte allen Mut machen, die das Gefühl haben, dass früher alles besser war. Denn im Prinzip gibt es für jede Art von Spiel einen Markt, der sich zu erschließen lohnt. Anderenfalls hätte sich ein alter Haudegen wie Bob Bates kaum erlaubt, im Jahr 2017 ein neues Text-Adventure (!) namens *Thaumistry: In Charm's Way* zu verkaufen. ■



Mit *The Messenger* gelang Entwickler Sabotage ein toller *Ninja Gaiden*-Klon. (Quelle: Devolver Digital)



*Thimbleweed Park* fühlt sich wie der verlorene Bruder von *Maniac Mansion* und *Zak McKracken* an. (Quelle: Terrible Toybox)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

# TOWNSMEN

**Switch** *Anno*- und *Siedler*-Fans aufgepasst! Wenn ihr das Oldscool-Feeling der legendären Aufbausimulationsspiele vermisst, dann ist *Townsmen* wahrscheinlich genau das Richtige für euch.

**Je größer die Stadt, desto größer sind auch die Bedürfnisse eurer Siedler. Um sie alle zu decken, müsst ihr auch mal ein Gebäude mehrmals bauen.**

**Ihr erkennt schnell, ob es eurer Siedlung gut geht oder nicht. Glückliche Townies treffen sich regelmäßig, um Feste zu feiern und ihren König zu lobpreisen.**

Läutet die Glocken! Die Stadt brennt! Wieso haben wir eigentlich keinen Feuerwachturm gebaut? So oder so ähnlich erging es uns in der ersten Stunde *Townsmen*. Das fünf Jahre alte Mobile-Spiel des deutschen Entwicklerstudios HandyGames hat es nun auch auf die Nintendo Switch geschafft. Spieler, die mit der *Siedler*-Reihe vertraut sind, werden sich im Aufbau-Strategiespiel sofort zurechtfinden. Genreneulinge hingegen werden ein paar Anläufe brauchen, um eine tüchtige Siedlung zu errichten.

Eine Stadt aufzubauen, ist nämlich gar nicht so einfach. Die winzigen Einwohner eurer Siedlung fordern zum Beispiel Alkohol, Kleidung und Schmuck, damit sie weiterhin fleißig Steuern zahlen. Bei grundlegenden Bedürfnissen wie Nahrung und Wasser verstehen die selbst ernannten „Townies“ allerdings keinen Spaß – was sich in ihrer Zufriedenheit und Produktivität widerspiegelt. Mies gelaunte Stadtbewohner legen deshalb auch gerne mal die Arbeit nieder, damit sie gegen ihren Herrscher rebellieren können. Damit keine Revolte ausbricht, müsst ihr die Steuern niedrig halten oder alle Wünsche und Bedürfnisse der Siedler erfüllen.

## Komfortabler Städtebau

*Townsmen* überrascht mit seinen mannigfaltigen Bauoptionen, bei denen auch langjährige *Siedler*-Fans auf ihre Kosten kommen. Das Baumenü ist übersichtlich und ist auch für die unerfahrensten Strategiespieler leicht zu verstehen. Neben lebensnotwendigen Gebäuden wie Brunnen und Jagdhütten wählt ihr zwischen einer Vielzahl von dekorativen Objekten, um eure Stadt zu verschönern. Die Switch-Fassung kommt dankenswerterweise mit einer Touch-Unterstützung, wodurch das Setzen der Bauwerke leichter fällt. Allerdings könnt ihr die Gebäude nicht frei platzieren, sondern müsst euch an einem festen Raster orientieren.

Die Städte sehen nicht nur schön aus, sondern wirken auch lebendig. Ihr könnt den Townies dabei zusehen, wie sie durch die Stadt watscheln und ihren tagtäglichen Aufgaben nachgehen. Wenn die Racker unzufrieden sind, dann winken sie eifrig in die Kamera und machen euch auf die Missstände in der Siedlung aufmerksam.

## Solider Aufbauspaß

*Townsmen* revolutioniert das Genre nicht. Dafür erwartet euch ein solides Aufbaustrategiespiel, das locker über zehn Stunden pro Stadt hinweg fesselt. Neben dem klassischen Endlosspiel könnt ihr euch auch in eine Reihe von unterhaltsamen Szenarien stürzen. Einzig die Balancing-Probleme dämpfen den Spielspaß, wenn die Zufriedenheit der Siedler spontan absinkt. **Eugen Günter**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Strategie |
| **Hersteller:** | HandyGames |
| **Termin:** | 09. November 2018 |
| **Preis:** | 19,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

**Beim Aufbau eurer Stadt müsst ihr unter anderem Feuerwachtürme bauen. Denn ein Großbrand kann eure Stadt innerhalb von wenigen Minuten komplett zerstören.**

**Clevere Herrscher verlangen nicht zu viele Steuern, damit ihre Townies weiterhin produktiv bleiben und vor allem nicht auf die absurde Idee kommen, zu streiken.**

Die Gegner scheuchen euch mithilfe schädlicher Bodeneffekte über das Areal. Bunte Schilde brechen nur, wenn ihr sie mit dem richtigen Charakter angreift.

Nebst der allgemein spannenden Handlung sind die amüsanten Dialoge zwischen den Furien und ihren nicht wirklich ernstzunehmenden Feinden ein echtes Highlight.

# FULL METAL FURIES

**Switch** Wer *Rogue Legacy* liebt, wird auch *Full Metal Furies* lieben: Das neueste Action-Spiel von Cellar Door Games ist dank spaßiger Kämpfe und verstrickter Mysterien ein echter Kracher.

Mit Prometheus' Tod ist ein erbitterter Erbfolgekrieg zwischen den verbliebenen Titanen entfacht. In *Full Metal Furies* schlüpft ihr in die Rollen von Triss, Alex, Meg und Erin, um die hitzigen Götterväter aufzuhalten und die Welt vor dem Untergang zu bewahren.

## Auf tödlicher Titanenjagd

Auf eurem Weg über die verschiedenen Missionskarten meistert ihr diverse Side-Scrolling-Levels, sammelt Gold und tötet viele Gegner, Minibosse und schließlich die fürchterlichen Titanen selbst. Jede Furie hat einen einzigartigen Kampfstil, so schlägt Triss etwa mit ihrem Schild zu und stürmt die Barrikaden, Meg schießt hingegen aus dem Hinterhalt und legt Bodenminen. Während euch Angriff und Abwehr jederzeit zur Verfügung stehen, unterliegen die zwei Spezialattacken, mit denen ihr ausweicht und eure Feinde in die Luft schleudert, einer Abklingzeit. Diese Einschränkung macht euch in brenzligen Situationen ordentlich Druck und verlangt euch zügig durchdachte Reaktionen ab.

Im Einzelspieler-Modus steuert ihr zwei der tapferen Mädchen, wobei immer nur eine sicht- und angreifbar ist. Zwischen den Charakteren zu wechseln ist in *Full Metal Furies* nicht nur taktisch vorteilhaft, sondern dank charakterspezifischer Schilde sogar zwingend notwendig. All das sorgt für ein spaßiges wie maximal abwechslungsreiches Kampfsystem, das denen alter Brawler-Games in kaum etwas nachsteht.

## Furioses Fitnessstudio

In eurer Basis aktiviert ihr seltene Gegenstände, erweitert euren Aufwertungsbaum oder kauft Ausrüstungsteile, die sich auf euer individuelles Moveset auswirken. Im Einzelspieler-Modus müsst ihr euer gesammeltes Gold geschickt auf die Furien aufteilen, um die optimale Gruppenkampfkraft zu erreichen – die erweiterbaren Boni wirken sich nämlich auf euer gesamtes Team aus.

Eine gute Vorbereitung ist in Anbetracht des hohen Schwierigkeitsgrades aber auch dringend nötig: Eure Feinde (re)agieren schnell und gnadenlos, Bosse heizen euch in mehreren Phasen ordentlich ein und Heilpakete sind bestenfalls Mangelware. Bis ihr ans Ziel gelangt, vergehen etwa zwanzig Stunden. Die Rätselnüsse, die in den Levels darauf warten, von euch entdeckt und entschlüsselt zu werden, sind dabei noch nicht einmal mitgezählt.

## Vier Furien in Fahrt

Im Couch-Koop beziehungsweise im drahtlosen Modus übernehmen maximal vier Spieler jeweils eine der Furien. Trotz ordentlichem Wuselfaktor und einem betrachtlichen Schwierigkeitsanstieg macht *Full Metal Furies* im Team bei Weitem am meisten Spaß. Wer hier nicht richtig zusammenarbeitet, landet schnell im digitalen Nirvana und muss von seinen Kollegen wiederbelebt werden. Der Kampagnenfortschritt bemisst sich übrigens nach dem Spielstand, den der Host auswählt. Gold und Aufwertungen sammelt ihr indes unabhängig voneinander. Der Online-Modus ist ebenfalls sehr gelungen – gäbe es doch nur mehr Spieler. Das tut dem grandiosen Spaß letztlich jedoch kaum einen Abbruch. **Cosima Staneker**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Hersteller:** | Cellar Door Games |
| **Termin:** | 06. November 2018 |
| **Preis:** | 19,99 Euro |
| **WERTUNG** | 9 |

Im Mehrspieler-Modus wird's chaotisch. Leichter ist *Full Metal Furies* mit anderen Mitspielern auf keinen Fall, dafür macht die Titanenjagd umso mehr Spaß.

In der Basis erwerbt ihr Aufwertungen und Ausrüstungen. Im Multiplayer können alle Spieler gleichzeitig ihre Upgrades einsehen – wirklich praktisch gelöst!

Nur nicht den Überblick verlieren: Wer in *Super Hydorah* keinen Weltraumunfall bauen möchte, muss wachsam durch die galaktischen Levels fliegen.

Die Bosse machen euch ordentlich Dampf. Wer beim ersten Versuch nicht stirbt, ist entweder enorm geschickt oder hat einen Profi als Partner an seiner Seite.

# SUPER HYDORAH

**Switch** Ihr liebt vertikale Shoot 'em Ups und trauert Titeln wie *Gradius*, *TwinBee* und *Life Force* hinterher? Dann haben wir hier ein echtes Weltall-Schmankerl für euch.

Streng genommen gibt es den Indie-Weltraumshooter *Hydorah* schon seit mehr als acht Jahren. Im September 2017 wurde die Kosmosknallerei jedoch ordentlich aufpoliert, erweitert und in Zusammenarbeit mit Abylight Studios auf mehreren Systemen veröffentlicht. Nun ist *Super Hydorah* mit ordentlich Kawumm auf der Switch gelandet.

## Auf in den Weltraumkampf

Die Handlung von *Super Hydorah* ist im Grunde irrelevant. Fakt ist, dass ein erbitterter Weltraumkrieg herrscht und ihr den Tyrannen Hydorah besiegen müsst, um die Galaxie zu retten. Startet ihr eine neue Reise über die Missionskarte, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr allein oder zu zweit antretet. Im lokalen Koop kommen sich eure Flotten nicht in die Quere und auch die Lebensbalken der Bosse sind unverändert – das ist für Neulinge sehr zu empfehlen. Beachtet jedoch, dass immer nur ein Spielstand aktiv ist und ihr weder die Anzahl der Spieler noch den Schwierigkeitsgrad nachträglich verändern könnt. Apropos Schwierigkeitsgrad: Während euch als Profipilot ein einziger Schuss ins digitale Jenseits befördert, ist euer Anfänger-Schiff immerhin von drei Schilden umgeben. In beiden Fällen ist *Super Hydorah* jedenfalls ein äußerst herausfordernder Weltraumshooter, der gegen Ende noch mal ordentlich anzieht.

## Knackiger Kugelhagel

In 21 abwechslungsreichen Side-Scrolling-Levels stellen sowohl der gegnerische Kugelhagel als auch die äußerst rege Umwelt eure Hand-Auge-Koordination auf die Probe. Schießt ihr euch siegreich durch die Abschnitte, erhaltet ihr High-Score-Punkte und neue Waffen, die ihr bei der nächsten Mission ausrüstet. Eure aufgesammelten Aufwertungen werden zudem auf euren nächsten Einsatz übertragen. Verliert ihr all eure Leben, heißt es entweder „Game Over" oder ihr opfert eure erkämpften Punkte, um die Reise fortzusetzen. Einen Arcade-Modus gibt es übrigens leider nicht.

Dank einer exzellenten Steuerung und Performance macht das Schießen und Ausweichen viel Spaß. Trotz allem ist eine gewisse Frusttoleranz bei *Super Hydorah* von Vorteil. Dass das Shoot 'em Up bei Weitem kein Grafikwunder ist, wird zudem im TV-Modus deutlich. Trotz verwaschener Texturen hinterlassen die gelungene 32-Bit-Optik sowie der aktivierbare Krisseleffekt insgesamt jedoch einen positiven Eindruck. Auch die musikalische Untermalung ist gelungen und passt zum Weltraum-Setting. Arcade-Liebhabern wird der nostalgische Mix aus Grafik und Musik sicher gefallen.

## Zwei Roboter im Glück

Wer sich nach Abwechslung sehnt, geht mit einem Mitspieler auf Roboter-Verfolgungsjagd. In diesem Minispiel steuert ihr zwei Androiden so über den Bildschirm, dass ein tödlicher Laserstrahl zwischen ihnen entsteht, mit dem ihr auftauchende Gegner für Punkte erledigt. Wenn ein Roboter stirbt, ist die Jagd vorbei. Ein gelungener, wenn auch nebensächlicher Zeitvertreib.

Insgesamt steht *Super Hydorah* seinen Shoot-'em-Up-Vorbildern in nichts nach. Genreliebhaber wie Neulinge können sich also auf einige unterhaltsame Stunden freuen. **Cosima Staneker**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Hersteller:** | Abylight |
| **Termin:** | 15.November 2018 |
| **Preis:** | 19,95 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

Die Grafik herunterzuschrauben, macht auch mal Spaß: In *Super Hydorah* könnt ihr den krisseligen Arcade-Charme mit einem Knopfdruck auf eure Switch holen.

Bei der Roboter-Verfolgungsjagd spielt Teamwork eine große Rolle. Ein witziges Minispiel für Zwischendurch – der Fokus liegt jedoch auf der Hauptkampagne.

Den Menschen ist so ganz ohne Arbeit schrecklich langweilig, also sorgt mit sinnlosen Aufgaben für deren Beschäftigung!

Rechts seht ihr die Befehlskette, links die Arbeiter, die auf euch warten. Mit dem Play-Button lasst ihr den Code durchlaufen und überprüft, ob er funktioniert.

# 7 BILLION HUMANS

**Switch** Spielerisch Programmier-Logik lernen? Leitet eure minderbemittelten Arbeiter mithilfe von Codes an, damit ihnen nicht mehr so schrecklich langweilig ist!

In der Welt von *7 Billion Humans* ist die Menschheit bereits zwei Schritte weiter als heute: Erst haben die Menschen Roboter gebaut, die ihnen die Arbeit abnehmen, dann schufen die Roboter für die Menschen neue, sinnlose Jobs – denn ohne Arbeit langweilt sich die Bevölkerung. Wie beim Vorgänger *Human Resource Machine* steuert ihr die arbeitswilligen, aber komplett merkbefreiten Menschlein nicht direkt, sondern schreibt ihnen Anweisungen in Code (der auf der Assembler-Programmiersprache basiert).

## What if?

Schritt für Schritt führt euch *7 Billion Humans* in die Logik hinter dem Spielprinzip ein. Zwar sind alle Texte des Titels auf Deutsch, die Programmierversatzstücke allerdings lest ihr auf Englisch. Ihr solltet also rudimentäre Kenntnisse der Sprache haben, solltet wissen, was „step“ und „pick up“ bedeutet. Während sich euch auf der linken Seite des Bildschirms die zu lösende Aufgabe präsentiert, nutzt ihr die rechte Seite zur Befehlseingabe. Ihr sucht euch die gewünschten Aktionen aus und verkettet sie. Allerdings folgen alle Arbeiter im Raum eurem Code. Durch if-Parameter sorgt ihr dafür, dass alles nach euren Wünschen läuft. Zum Beispiel: If, also wenn vor dem Arbeiter ein Block liegt, soll er ihn aufnehmen. Wenn nicht, also else, soll er einen Schritt weiter laufen. Je nach Begabung und Vorkenntnissen kann es dauern, bis man den Weg zum Ziel findet – im Idealfall mit möglichst wenig Befehlen und in kurzer Ausführungszeit. Dankenswerterweise geben euch eure Robotervorarbeiter bereitwillig Tipps und solltet ihr zu viele Probleme mit einem Level haben, dürft ihr es überspringen. Bis zu fünf Aufgaben könnt ihr auf diese Weise auslassen.

## Steuerung mit Macken

Mit mehr als 60 Aufgaben kann sich der Umfang von *7 Billion Humans* sehen lassen. Wahrscheinlich werdet ihr mit eurer Lösung nicht auf Anhieb die Bestzeit knacken oder den kürzesten Code nutzen. Die Bedienung des Puzzle-Spiels erfolgt wahlweise per Touchscreen oder mit dem rechten Joy-Con, der wie eine Wiimote als Cursor auf dem Bildschirm eingesetzt wird. Beide Schemata zeigen die Tablet- beziehungsweise PC-Herkunft des Titels deutlich. Eine Variante, bei der man im portablen Modus mit den Knöpfen spielt, gibt es nicht. Die kleinen Code-Zeilen mit den Fingern zu verschieben funktioniert nicht immer gut, auf dem kleinen Bildschirm leidet außerdem die Übersicht. Im TV-Modus geht's besser, doch wie bei vielen Puzzle-Games ist die größte Stärke des Titels nicht gerade die Optik. Einen gewissen Charme kann man den glubschäugigen Cartoon-Menschen aber keinesfalls absprechen und die karge Story des Spiels wird augenzwinkernd erzählt. Die Musikbegleitung geht ins Ohr und untermalt die Rätsel passend; verantwortlich zeichnet abermals Kyle Gabler, der auch die Melodien von *World of Goo* und *Human Resource Machine* komponierte. Nur eines solltet ihr nicht erwarten: dass ihr nach dem Durchspielen von *7 Bilion Humans* professionell programmieren könnt. **Katharina Pache**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Simulation |
| **Hersteller:** | Tomorrow Corporation |
| **Termin:** | 25. Oktober 2018 |
| **Preis:** | 14,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Ihr arbeitet euch von Stockwerk zu Stockwerk durch immer anspruchsvollere Aufgaben. Bis zu fünf davon könnt ihr auf dem Weg auslassen.

Mit der Zeit kommen neue Code-Stücke hinzu. Hier erlernen eure Arbeiter den „give to“-Befehl – sie geben also Objekte, die sie tragen, wieder ab.

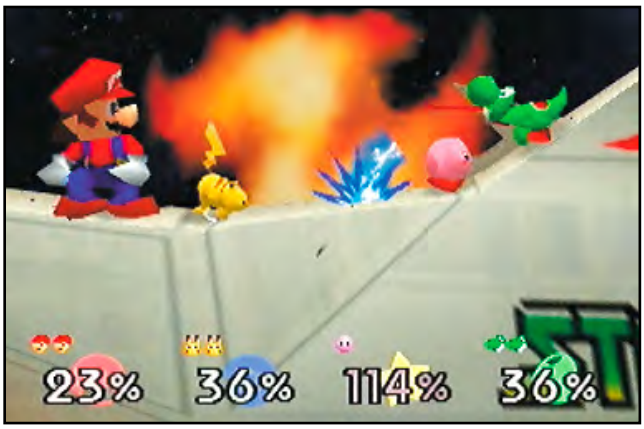
# SUPER SMASH BROS.

Vor beinahe 20 Jahren erschien das erste *Super Smash Bros.* für das Nintendo 64. Wir wagen einen ausgiebigen Retro-Blick zurück auf die Anfänge einer heute weltbekannten Nintendo-Serie.

Als einem jungen Entwickler bei HAL Laboratory eines Tages vor nunmehr über 20 Jahren die Idee für ein neues Spiel kam, konnte er vermutlich nicht ansatzweise erahnen, welche Ausmaße und Bekanntheit die daraus entstehende Spielserie einmal annehmen würde. Masahiro Sakurai, heutzutage den meisten *Super Smash Bros.*-Fans wohlbekannt, wollte damals ein neues Prügelspiel entwickeln – von denen es seinerzeit schon so einige gab. Dieser Tatsache war sich auch der junge Sakurai bewusst, daher wollte er seinem Spiel etwas Besonderes verleihen. Nachdem er das zunächst als *Dragon King: The Fighting Game* betitelte Spiel Satoru Iwata zeigte, half der ihm auf seinem Weg. So wurden aus den ursprünglich gesichtslosen und austauschbaren Kämpfern schnell Nintendo-Figuren. Saku-

Je höher eure Prozentzahl, desto weiter fliegt euer Kämpfer, wenn er einen gegnerischen Treffer einsteckt. Dieses Prinzip bildet noch heute die Grundlage des Spiels.

Dank einer Vielzahl unterschiedlicher Items ist *Super Smash Bros.* ein nicht ganz so bockschweres Beat 'em Up wie andere Genre-Ableger, sondern zugänglicher.




Zunächst noch mit austauschbaren Kämpfern ausgestattet, wurde *Super Smash Bros.* erst später in der Entwicklung zum Prügelspiel mit Nintendo-Figuren.

Jeder Kämpfer in *Super Smash Bros.* verfügt über spezielle Angriffe und Attacken, die den ursprünglichen Nintendo-Spielserien wie zum Beispiel *Metroid* entspringen.

rai entwickelte einen weit ausgereiften Prototyp mit Mario und Co. und präsentierte sein Werk Nintendo – die wiederum wussten bis zu diesem Zeitpunkt nichts vom Nintendo-Prügelspiel. Der Prototyp überzeugte die Verantwortlichen bei Big N jedoch und das Spiel wurde mit Nintendos Unterstützung fertig entwickelt. Viel wichtiger noch: Die Idee, das Spiel durch die Verwendung bekannter und beliebter Nintendo-Figuren aus verschiedenen Spielreihen zu etwas Besonderem zu machen, wurde Wirklichkeit.

Unterstützt wurde Sakurai bei der Entwicklung unter anderem von Mario-Vater und Nintendo-Urgestein Shigeru Miyamoto höchstpersönlich. Dem ist es übrigens zu verdanken, dass *Super Smash Bros.* keinen sonderlich umfangreichen Einzelspieler-Modus bietet. Miyamoto drängte nämlich auf die flotte Fertigstellung des Spiels, auf Kosten eines tiefer gehenden Singleplayers, wie ihn Sakurai ursprünglich vorgesehen hatte. Auch eigentlich für das fertige Spiel vorgesehene Kämpfer wie Mewtu, Peach, Bowser, Pit, König Dedede und Mauzi fielen der knappen Zeit zum Opfer, wurden aber in verschiedenen Formen in den Nachfolgern realisiert. Der Komponist Hirozaku Ando unterstützte die Entwicklung ebenfalls, dank ihm beinhaltet *Super Smash Bros.* zahlreiche bekannte Musikstücke, Melodien und Sounds aus den verschiedensten Nintendo-Serien. Einige Stücke wurden für das Spiel gänzlich neu arrangiert und produziert, andere wiederum wurden aus den Original-Spielen einfach unverändert übernommen.

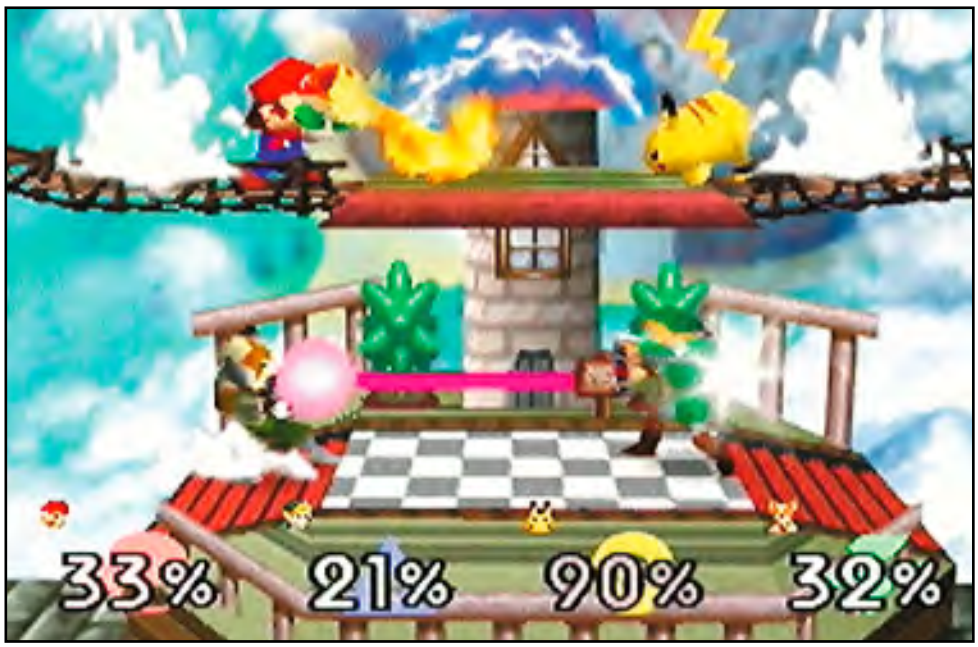
## Wenig Umfang

Anfang 1999 war *Super Smash Bros.* schließlich fertig für die Veröffentlichung. Nintendo übernahm Vertrieb und Marketing selbst und stellte das Nintendo-64-Spiel zunächst in Japan am 21. Januar 1999 in die Regale der Händler, Nordamerika folgte am 26. April 1999 und Europa schließlich am 19. November 1999 und somit pünktlich zum Weihnachtsgeschäft, wie auch dieses Jahr mit dem jüngsten Ableger der Serie für die Switch, *Super Smash Bros. Ultimate*. Im Vergleich mit allen Nachfolgern der Serie, vor allem aber ganz extrem mit *Ultimate*, fiel der Umfang des ersten *Super Smash Bros.* geradezu mickrig aus. Gerade einmal acht Kämpfer gab es zum Spielstart, namentlich Donkey Kong, Fox, Kirby, Link, Mario, Pikachu, Samus sowie Yoshi. Immerhin beinhaltet das Spiel mit Luigi, Captain Falcon, Ness und Pummeluff noch vier weitere Kämpfer zum Freischalten und somit insgesamt zwölf bekannte Nintendo-Figuren. Zwei kleine Fun-Facts am Rande: Die Kämpfer sind gemäß der Chronologie ihres erstmaligen Auftritts in einem Spiel angeordnet; *Super Smash Bros. Ultimate* startet mit den gleichen acht Start-Kämpfern, auch hier müsst ihr alle weiteren Recken erst freischalten.

Doch zurück zum geringen Spielumfang des ersten *Super Smash Bros*. Auch bei den Stages geizten die Entwickler, sodass es insgesamt nur neun verschiedene gibt. Die Bonus-Stage Donut-Ebene ist optional freischaltbar, die anderen acht Stages entstammen je der Spielwelt eines der acht Start-Kämpfer: Toadstools Schloss, Tiefster Kongo, Schloss Hyrule, Planet Zebes, Yoshi-Insel, Dream Land, Sektor Z und Saffronia City.

## Wenige Modi

Auch bei den Modi bot *Super Smash Bros.* keine riesige Aus-




*Super Smash Bros.* wurde vor allem aufgrund seines Mehrspieler-Modus schnell sehr beliebt; in der Zeit danach und vor allem mit dem Release des Nachfolgers *Super Smash Bros. Melee* bildete sich eine sehr aktive kompetitive Community um die Spiele.

wahl, vor allem auch hier wieder im direkten Vergleich mit dem neusten Serienableger. Im Mehrspieler-Modus, dem Spielspaß-Kern des Games, kämpft ihr maximal zu viert und mindestens zu zweit gleichzeitig mit einer frei wählbaren Verteilung aus KI- und menschlichen Spielern. Außerdem könnt ihr maximal drei Gruppen bilden und ihr bestimmt, ob das Spiel auf Zeit geht oder nach Leben entschieden wird.

Der Einzelspieler-Modus von *Super Smash Bros.* mutet zunächst im Vergleich zwar umfangreicher an, entpuppt sich aber schnell als ebenfalls sehr überschaubar. Im „Story"-Modus kämpft ihr gegen eine festgelegte Reihenfolge von Gegnern, dazwischen erledigt ihr wie Minispiele anmutende Spezialaufgaben, beispielsweise das Erreichen eines Ziels innerhalb einer bestimmten Zeit. Der Endgegner ist eine überdimensionale weiße Hand namens Meisterhand, im Gegensatz zum restlichen Spiel besiegt ihr diesen Gegner durch die Reduktion der Lebensenergie auf null und nicht wie sonst durch das Herunterstoßen von der Stage. Neben der Auswahl eures Kämpfers könnt ihr in diesem Modus eine der fünf verfügbaren Schwierigkeitsstufen frei auswählen, zudem habt ihr die Wahl aus ein bis maximal fünf Leben zum Spielstart. Der Singleplayer bietet darüber hinaus einen Trainingsmodus, bei dem ihr jederzeit freie Hand über verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, Items sowie das Verhalten eures Widersachers habt. Bei zwei Bonus-Übungs-Modi müsst ihr einmal alle Zielscheiben einer definierten Umgebung zerstören und das andere Mal eine bestimmte Anzahl Plattformen einer großen Stage erreichen und dadurch aktivieren.

## Viel Spielspaß

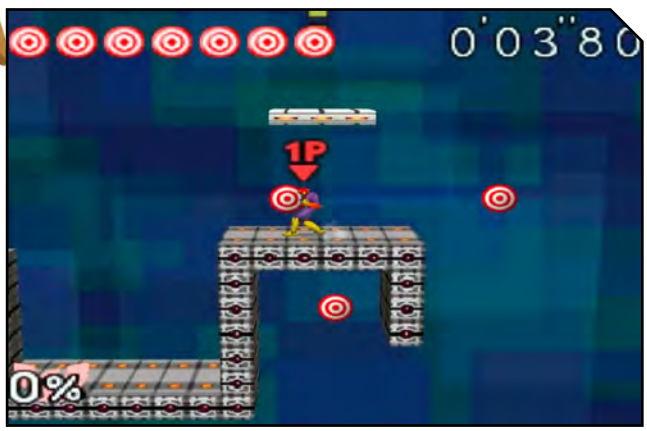
Während also *Super Smash Bros.* beim Spielumfang nur bedingt überzeugen kann, war schon das eigentliche Gameplay beim Serien-Erstling ziemlich ausgereift, sodass es sich bis heute zwar immer weiter entwickelt hat, aber niemals grundlegend geändert wurde. Im Kern ist das Spiel ein klassisches Beat 'em Up mit einer zweidimensionalen Seitenansicht, wobei die Spielfiguren aus dreidimensionalen Polygonen bestehen. Außerdem bietet die Spielwelt, also die Stages, eine gewisse grafische Tiefe. Erweitert wird das Prügel-Gameplay einerseits um spezielle Fähigkeiten der Kämpfer, andererseits um Interaktivität der Stages und zudem durch Items. Derer gibt es im Spiel insgesamt 19 verschiedene in sieben unterschiedlichen Kategorien. Container-Items: Fass, Kapsel, Kiste. Prügel-Items: Laserschwert, Fächer, Hammer, Baseballschläger, Sternenstab. Schusswaffen: Feuer-Blume und Strahlenpistole. Wurf-Items: Bob-omb, Bumper, grüner Panzer, roter Panzer, Näherungsmine. Verwandlungsitem: Superstern. Heilungsitems: Maxi-Tomate und Herzcontainer. Helfer-Item: Pokéball. Der Einsatz von Items sorgt in gewissem Maße dafür, dass *Super Smash Bros.* kein ganz so bockhartes und auf Genre-Skill ausgelegtes Beat 'em Up ist wie das bei konkurrierenden Spielen üblicherweise der Fall ist, sondern bietet auch nicht ganz so geübten Spielern eine gute Chance auf den Sieg. Zudem sorgen die nützlichen Gegenstände dafür, dass noch mehr Elemente neben Figuren und Stages aus verschiedenen beliebten Nintendo-Serien Einzug ins Spiel halten.

Eine weitere Besonderheit für ein Beat 'em Up ist das eigentliche Spielziel eines jeden Kampfes: Abgesehen von dem Kampf gegen die Meisterhand im Einzelspieler-Modus gewinnt ihr nämlich immer dadurch, dass ihr euren Gegnern so viel Schaden zufügt, bis diese schon bei der kleinsten Berührung weit durch die Spielwelt fliegen. Der Schaden wird nämlich durch Prozentpunkte visualisiert; je höher der Wert, desto weiter wird die Figur bei einem Angriff weggeschleudert. Fällt ein Kämpfer schließlich von der Stage, büßt er ein Leben ein beziehungsweise erhaltet ihr einen Punkt gutgeschrieben.

## Wenig Geschichte

Was die Handlung betrifft, übt sich *Super Smash Bros.* erwartungsgemäß ebenfalls weitestgehend in Askese. Warum also die verschiedenen Figuren aus unterschiedlichen Nintendo-Spielreihen aufeinandertreffen, ist nicht wirklich klar. Die Anfangssequenz stellt es zumindest so dar, dass es sich bei den Kämpfern um zum Leben erwecktes Spielzeug handelt, das sich in einem Kinderzimmer befindet. Angesichts des schon Ende der 1990er-Jahre in großen Mengen und Varianten vorhandenen Nintendo-Merchan-

**Im Einzelspieler-Modus von *Super Smash Bros.* bekommt ihr es neben gewöhnlichen Kämpfen auch mit besonderen Aufgaben zu tun.**




**Beim Zielscheiben-Minispiel müsst ihr so schnell wie möglich alle namensgebenden Zielscheiben erreichen und auf beliebige Art und Weise zerstören.**

dise eine nicht ganz abwegige Erklärung. Auch in *Super Smash Bros. Ultimate* wird diese Thematik wieder aufgegriffen.

## Viel Erfolg

*Super Smash Bros.* für das Nintendo 64 musste ob seines geringen Umfangs zwar einige Kritik über sich ergehen lassen, besonders beim Einzelspieler-Modus. Auch die niedrige Polygonzahl der Kämpfer war ein Negativ-Thema, davon abgesehen kam das Prügelspiel aber gut an. Besonders der spaßige Multiplayer konnte schnell viele Fans für sich gewinnen, die sich zum Teil auch schnell professionalisierten und eine bis heute sehr aktive, lebendige und vielseitige Community mit Turnieren und Meisterschaften bilden; die Nachfolger des Spiels trieben diese Entwicklung weiter voran. Davon gibt es übrigens bis dato fünf. Am 24. Mai 2002 erschien *Super Smash Bros. Melee* für den Gamecube, am 27. Juni 2008 *Super Smash Bros. Brawl* für die Wii, am 03. Oktober 2014 *Super Smash Bros.* für den 3DS, am 28. November 2014 *Super Smash Bros.* für die Wii U und erst kürzlich am 07. Dezember 2018 *Super Smash Bros. Ultimate* für die Nintendo Switch, der bisher umfangreichste Ableger der Serie. Die N-ZONE bewertete das Spiel in Ausgabe 01/2000 mit einer 75, also zwar nicht mit einer Traumwertung aber eben als spaßigen Prügler. Auch gemessen an den Verkäufen war das Spiel für die damaligen Maßstäbe mit über fünf Millionen Einheiten ein großer Erfolg, wobei mit knapp drei Millionen Verkäufen in den USA und knapp zwei Millionen Verkäufen in Japan der Löwenanteil auf die Regionen außerhalb Europas entfiel, wo sich das Spiel deutlich weniger oft verkaufte. *Super Smash Bros.* belegt Platz fünf der meistverkauften Nintendo-64-Spiele. Das Spiel wurde am 15. November 2005 in China für den iQue Player wiederveröffentlicht, am 12. Juni 2009 weltweit außerdem für die Virtual Console der Wii.

## Viele Fakten

Zum Abschluss noch zwei interessante Fakten: *Super Smash Bros.* war das erste Spiel, das Samus Aran sowie Ness als dreidimensionale Figuren zeigte. Zudem ist es der einzige N64-Titel, in dem Samus Aran vorkommt. Nach dem Release von *Super Metroid* für das SNES erschien nämlich erst auf dem Gamecube mit *Metroid Prime* einige Jahre später wieder ein *Metroid*-Spiel für eine Nintendo-Heimkonsole. Für das Nintendo 64 gab es zwar durchaus Pläne für ein *Metroid*-Hauptspiel, diese scheiterten aber letztendlich an den technischen Limitationen der 64-Bit-Maschine. Doch das ist Stoff für ein weiteres Retro-Special in einem anderen Heft. Für den Moment schwelgen wir lieber in wohligen Erinnerungen an die Anfänge der *Super Smash Bros.*-Serie, während wir ob des wahnsinnigen Umfangs von *Super Smash Bros. Ultimate* mit erstaunten Gesichtern vor der Switch sitzen.

**Johannes Gehrling**

**Das Plattform-Minispiel verlangt von euch geschickte Fortbewegung mit den Kämpfern, um alle Plattformen zu erreichen, ohne in den Abgrund zu stürzen.**

**Spätestens mit *Super Smash Bros. Ultimate* kaum mehr vorstellbar: Vor knapp 20 Jahren bot der erste Ableger der Serie gerade einmal zwölf Kämpfer, vier davon freischaltbar. Auch die Stages waren mit neun Stück nicht sonderlich zahlreich.**

**MEINUNG**
Johannes Gehrling

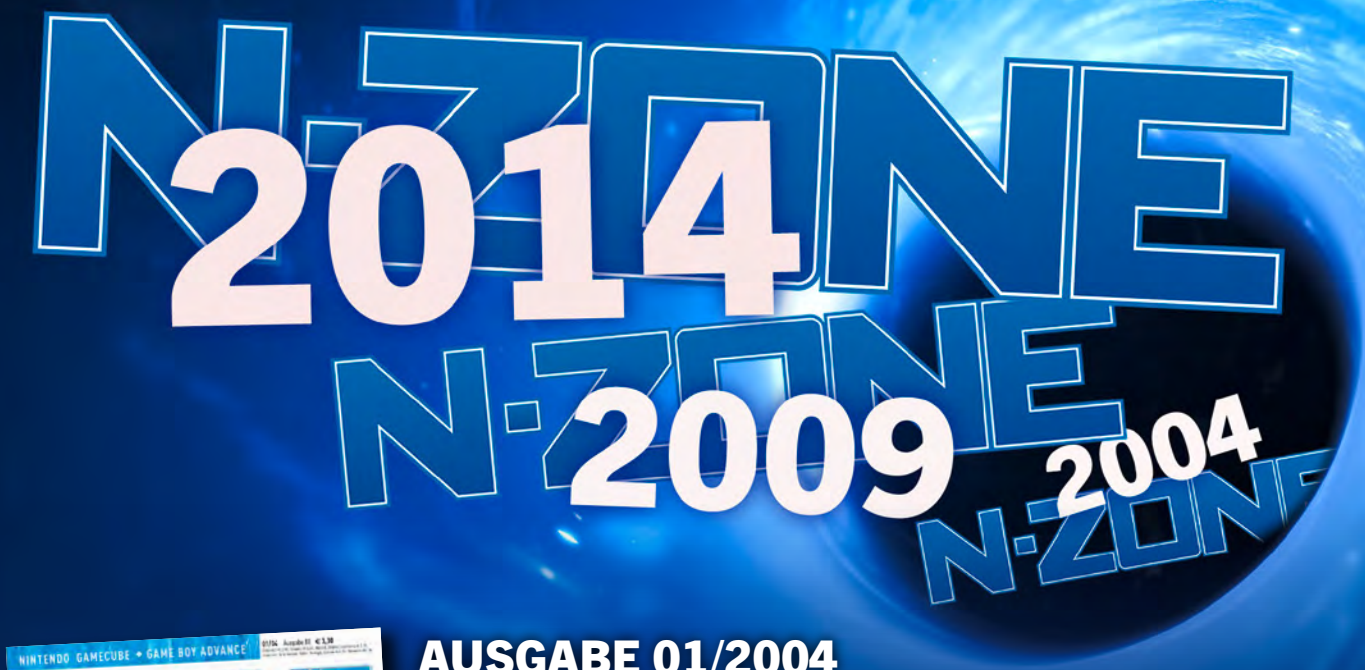
**„Ich kehre immer wieder gerne zu den Anfängen der *Super Smash Bros.*-Serie zurück."**

Es ist schon beinahe ulkig: *Super Smash Bros.* wurde mit jedem neuen Ableger besser, umfangreicher und hübscher, zumindest meinem Empfinden nach. Und besonders *Ultimate* glänzt auf der Switch mit einem schier irrsinnigen Umfang. Und dennoch kehre ich immer wieder mit großer Freude zurück zum Serienerstling, trotz seiner technischen Schwächen und des begrenzten Umfangs. Der unvergleichbare und schwer zu beschreibende Charme der 3D-Konsolenspiele der späten 1990er-Jahre schwingt bei diesem Spiel einfach so stark mit, dass ich gar nicht anders kann, als das Spiel geradezu zu vergöttern. Egal, in welche Sphären die nächsten *Super Smash Bros.*-Ableger sich noch hin entwickeln mögen: Ich werde jederzeit gerne in die Kassette pusten und zum Anfang zurückkehren.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

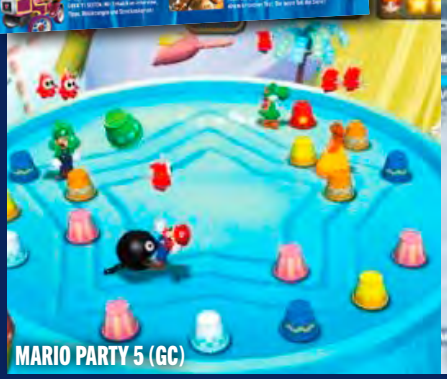
# DIE N-ZONE-ZEITREISE

## Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!



## AUSGABE 01/2004

Wie schon Ausgabe 12/2013 bot auch das Heft 01/2004 jede Menge Spiele im Testbereich, dafür aber nur eine sehr kleine Vorschau-Sektion. Lediglich auf zwei damals kommende Gamecube-Titel wurde ein Blick geworfen, darunter *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Die Tests waren dafür aber nicht nur zahlreich, es befanden sich auch richtig viele gute Spiele darunter. Einige Beispiele: *1080 Avalanche* (78), *Medal of Honor: Rising Sun* (79), *Mario Party 5* (87), *Xgra* (83), *SSX 3* (89) sowie *Tony Hawk's Underground* (90) für den Gamecube; *Mario & Luigi: Superstar Saga* (89), *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* (81) und *FIFA Football 2004* (84) für GBA. Insgesamt testete die Redaktion in der Ausgabe vor 15 Jahren 20 Titel für Nintendo-Konsolen, davon zwölf für Gamecube sowie acht für Game Boy Advance. Doch damit natürlich nicht genug! Über gleich zwei spannende Reportagen durften sich die Leser damals freuen, eine mit dem Titel „*Mario Kart* bald onlinefähig?" und eine namens „Sega im Wandel der Zeit!". Darüber hinaus brillierte die N-ZONE 01/2004 mit zahlreichen weiteren interessanten und beliebten Rubriken und Artikeln, zum Beispiel Hardware-Tests von Lautsprechern und GBA-Zubehör, Leserbriefen, Leser-Feedback zum Heft, Cheats und Codes zu vielen damals aktuellen Spielen und einer XXL-Komplettlösung zu *Mario Kart: Double Dash!!* auf stolzen zehn Seiten. Mit der N-ZONE-Ausgabe 01/2004 hatten Nintendo-Fans vor 15 Jahren also die richtige Hilfe in der Hand, um sich im von unzähligen Spiele-Releases geprägten Vorweihnachtsgeschäft nicht zu verirren.


MARIO PARTY 5 (GC)

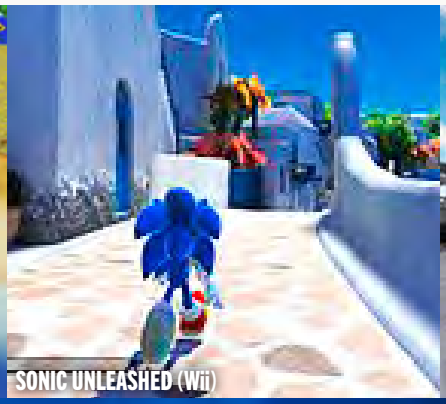
1080 AVALANCHE (GC)

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA (GBA)

# AUSGABE 01/2009

Auch vor zehn Jahren konnten sich Nintendo-Fans sicher über viele Dinge beschweren, nicht aber über fehlende Spiele für die damals aktuellen Big-N-Konsolen Wii und DS. Während der Vorschau-Bereich auch hier sehr übersichtlich ausfiel (zwei Wii-Spiele und ein DS-Spiel), platzte die Test-Sektion wahrlich aus allen Nähten. 51 Spiele wanderten Ende 2009 durch das N-ZONE-Testlabor, darunter 26 Mal für Wii, 22 Mal für DS sowie dreimal für die Virtual Console! Eine kleine Auflistung einiger interessanter Test-Titel aus der N-ZONE 01/2009: *Animal Crossing: Let's go to the City* (87), *Call of Duty: World at War* (85), *Guitar Hero World Tour* (93), *Skate it* (78), *Sonic Unleashed* (81), *Tomb Raider Underworld* (80) sowie *Rayman Raving Rabbids TV Party* (86) für die Wii; *Fire Emblem: Shadow Dragon* (86), *Pokémon Ranger: Finsternis über Almia* (75), *Guitar Hero on Tour: Decades* (88), *Tom Clancy's Endwar* (87), *Metal Slug 7* (80) und *Trackmania DS* (83) für den Nintendo DS. In einer interessanten Reportage beschäftigte sich die N-ZONE vor zehn Jahren zudem mit dem seinerzeit brandneuen Nintendo DSi, den die Redaktion zu diesem Zweck extra aus Japan importierte. Außerdem durften sich die Leser über ein großes Weihnachtsgewinnspiel freuen, ebenso über Hardware-Tests zu Controllern, Wii-Guns sowie DS-Zubehör. Natürlich fehlten auch Lesesbriefe, das Spielerforum und Cheats nicht. Ebenfalls breit vertreten war Retro, unter anderem mit Beiträgen zu den besten Rare-Spielen, dem Rare-Klassiker für das Nintendo 64 *Banjo-Kazooie*, Nintendo-64-Zubehör und weiteren spannenden Themen.

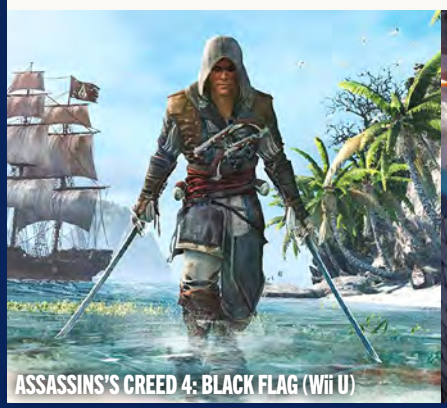
ANIMAL CROSSING: L.G.T.T.C. (Wii)


SONIC UNLEASHED (Wii)

TRACKMANIA DS (DS)

# AUSGABE 01/2014

Die N-ZONE-Ausgabe vor fünf Jahren zeichnet sich durch die gleichen Muster aus wie schon die Hefte 01/2004 und 01/2009: kaum Vorschauen, dafür viele Tests und wiederum darunter viele tolle Spiele. 2014 fand das aber auf einem deutlich niedrigeren Niveau statt, der seinerzeit schwächelnden Wii U sei Dank. So bot die N-ZONE 01/2014 insgesamt 15 Tests, darunter achtmal für Wii U sowie siebenmal für 3DS. Dafür konnten fast alle Test-Titel überzeugen, beispielsweise *Super Mario 3D World* (92), *Assassins's Creed 4: Black Flag* (87) und *Call of Duty: Ghosts* (87) für Wii U, *Bravely Default: For the Sequel* (88) sowie *Harvest Moon: A New Beginning* (76) für 3DS. Von den eigentlichen Spielen abgesehen überarbeitete die Redaktion vor fünf Jahren die Termin-Vorschau und die Download-Rubrik, außerdem stieß Lukas nach einigen Jahren als zunächst Praktikant und dann freier Mitarbeiter als festangestellter Vollzeit-Volontär zur Redaktion, Viktor übernahm die Redaktionsleitung von Thomas Eder, der dem Verlag treu blieb, aber ins Marketing wechselte. Ebenfalls interessant: Seinerzeit erschien nach langem Warten die Youtube-App für den 3DS, ähnlich wie also vor Kurzem für die Switch. Im Retro-Bereich der N-ZONE 01/2014 ging es um *Dark Castle*, *Mega Man* und *Terranigma*, im Bereich der Tipps und Tricks durften sich Leser über viele hilfreiche Infos zum 3DS-Spiel *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* und außerdem den ersten Teil der Komplettlösung zu *Super Mario 3D World* mit allen Sternen freuen. Leserbriefe, Spielerforum und Superliga gab es natürlich ebenfalls.


ASSASSINS'S CREED 4: BLACK FLAG (Wii U)

SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

HARVEST MOON: A NEW BEGINNING (3DS)

# POKÉMON: LET'S GO!

## EINSTEIGERTIPPS

Wir fassen die wichtigsten Tipps und Tricks für euch zusammen. So könnt ihr euch ganz schnell und einfach alle Arena-Orden beschaffen und Pokémon-Meister werden.

Von Ebru Cebeci

### Keine Kämpfe gegen wilde Pokémon

Wenn ihr durchs hohe Gras lauft, werdet ihr nicht zu einem Kampf mit einem wilden Pokémon gefordert, sondern ihr bekommt die Chance, das Tierchen mit Pokébällen zu fangen. Hierbei verdient ihr auch Erfahrungspunkte und könnt somit eure Taschenmonster gezielt trainieren.

### Erfahrungspunkte-Multiplikator

Beim Fangen der verschiedenen Pokémon erhaltet ihr unterschiedlich viele Punkte. Dabei gibt es einige Faktoren zu beachten. Ist das Pokémon in einer höheren Entwicklungsstufe oder kann es gar nicht weiterentwickelt werden, erhaltet ihr einen höheren Grundwert an Erfahrungspunkten. Bei Basistieren einer Entwicklungsreihe, wie Rattfratz oder Taubsi ist dieser Wert deutlich geringer. Ihr könnt gut, großartig oder fabelhaft werfen. Je besser der Wurf, desto höher ist der Multiplikator, der auf den Grundwert angewendet wird. Wenn ihr dann das Tierchen auch noch beim ersten Wurf fangt, gibt es einen Bonus.

Außerdem sind Fangserien sehr wichtig, um die Punkte zu erhöhen. Je öfter ihr dasselbe Pokémon fangt, desto höher wird der Multiplikator und ihr erhaltet sogar einige Items. Die Serie wird unterbrochen, sobald das Tierchen flieht. Zu guter Letzt erhaltet ihr einen zusätzlichen Multiplikator für riesige oder winzige Pokémon. Diese erkennt ihr an einer jeweils roten oder blauen Aura. Nicht jedes Monster hat solche Sondergrößen. Im Koop-Modus erhaltet ihr zudem einige Bonuspunkte. Dafür könnt ihr auch alleine beide Joy-Cons schütteln.

### Ausgeglichenes Team

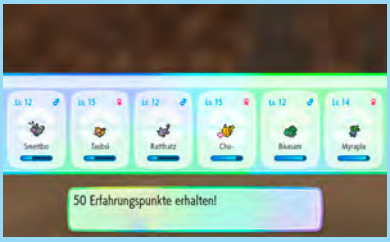
Zwar könnt ihr nicht gegen wilde Pokémon kämpfen, aber ihr könnt gegen verschiedene Trainer antreten und eure Fähigkeiten bei einem Arenakampf unter Beweis stellen. Wie auch in allen anderen Pokémon-Teilen ist deshalb ein ausbalanciertes Team sehr wichtig. Dabei ist zu beachten, dass ihr eine gute Mischung aus verschiedenen Typen dabeihabt. Sonst werdet ihr ganz oft zum Pokémon-Center rennen müssen. Empfehlenswerte Typen sind Psycho, Wasser, Pflanze, Elektro, Eis und Flug. Außerdem ist es vorteilhaft, Pokémon mit jeweils zwei Typen ins Team zu packen. So deckt ihr gleich mehrere Typen mit einem Monsterchen ab.

## Pokémon für Professor Eich

Um eure Pokémon-Box nicht mit Rattfratz oder Taubsi zu überfüllen, könnt ihr eure Pokémon dem lieben Professor Eich schicken. Monsterchen aus eurem Team könnt ihr allerdings nicht verschicken. Diese müsst ihr vorher aus eurem Team rausnehmen. Dafür erhaltet ihr einige Bonbons, welche die Statuswerte eurer Pokémon aufbessern. Ab und an erhaltet ihr auch Bonbons, die für ein bestimmtes Pokémon gedacht sind.

## Leichtes Leveln

Den EP-Teiler im traditionellen Sinne gibt es zwar nicht mehr, doch die Erfahrungspunkte werden trotzdem gleichmäßig an alle Taschenmonster in eurem Team verteilt. Beim Fangen erhalten all eure Pokémon dieselbe Menge an Erfahrungspunkten. Bei Kämpfen werden Punkte hingegen anders berechnet: Wenn euer kämpfendes Monster nach einem Kampf beispielsweise 420 Erfahrungspunkte erhalten hat, kriegen die ruhenden nur die Hälfte, also 210 Punkte.




## Genug Pokébälle dabei?

Achtet immer darauf, dass ihr genügend Pokébälle dabeihabt – nicht nur um eure Pokémon zu trainieren, sondern vor allem auch für den glücklichen Fall, dass ein seltenes Monster erscheint. Außerdem empfiehlt es sich, gute Bälle wie Hyperbälle dabeizuhaben, wenn ihr Legendäre fangen möchtet.

## Immer euren Begleiter beobachten

Wenn Evoli oder Pikachu mit dem Schweif wackeln, ist ein (verstecktes) Item in der Nähe. Je schneller sie wedeln, desto näher seid ihr an dem Fundstück. Manche Gegenstände und Fundorte variieren von Spielstand zu Spielstand. Für diese Lösung haben wir versucht, alle Items, auch versteckte, zu finden. Es besteht allerdings die Möglichkeit, dass wir hier und da ein Item übersehen haben und diese deshalb nicht im Lösungstext angemerkt werden.

## Pokémon aus dem Ball holen

Neben Evoli oder Pikachu könnt ihr sogar noch ein weiteres Pokémon hinter euch herlaufen lassen. Das entsprechende Taschenmonster wird manchmal von eurer Seite weichen, da es etwas aufgespürt hat. Oft handelt es sich um Beeren. Es kann aber auch sein, dass es sich über Blumen oder einen Brunnen freut. Manche Pokémon könnt ihr auch reiten oder auf ihnen fliegen. Wenn ihr diese Tierchen aus dem Ball holt, folgen sie euch nicht, sondern ihr steigt sofort auf das Monster.

## Quatscht mit jedem!

NPCs können euch nicht nur gute Tipps und Tricks verraten, manche schenken euch sogar Items. Auch wenn ihr mal nicht weiterwisst, verraten euch die Einwohner indirekt, wo ihr hingehen oder was ihr noch erledigen müsst. Einige Bewohner schicken euch sogar auf Quests, für deren Erfüllung ihr natürlich belohnt werdet.

## Evoli und Pikachu fangen

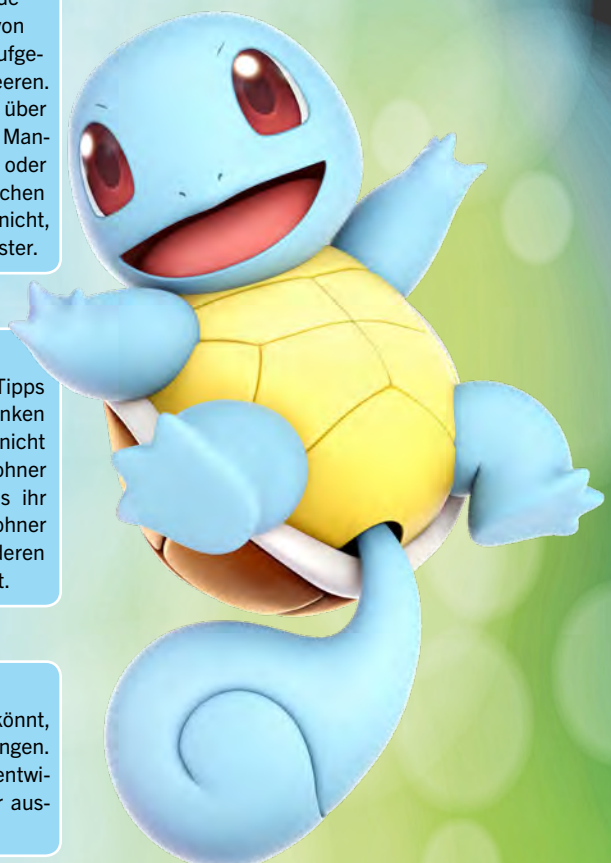
Da ihr eure Starter nicht entwickeln könnt, müsst ihr wilde Evoli und Pikachu fangen. Nur selbst gefangene Pokémon entwickeln sich weiter. Pikachu findet ihr ausschließlich im Vertania Wald.

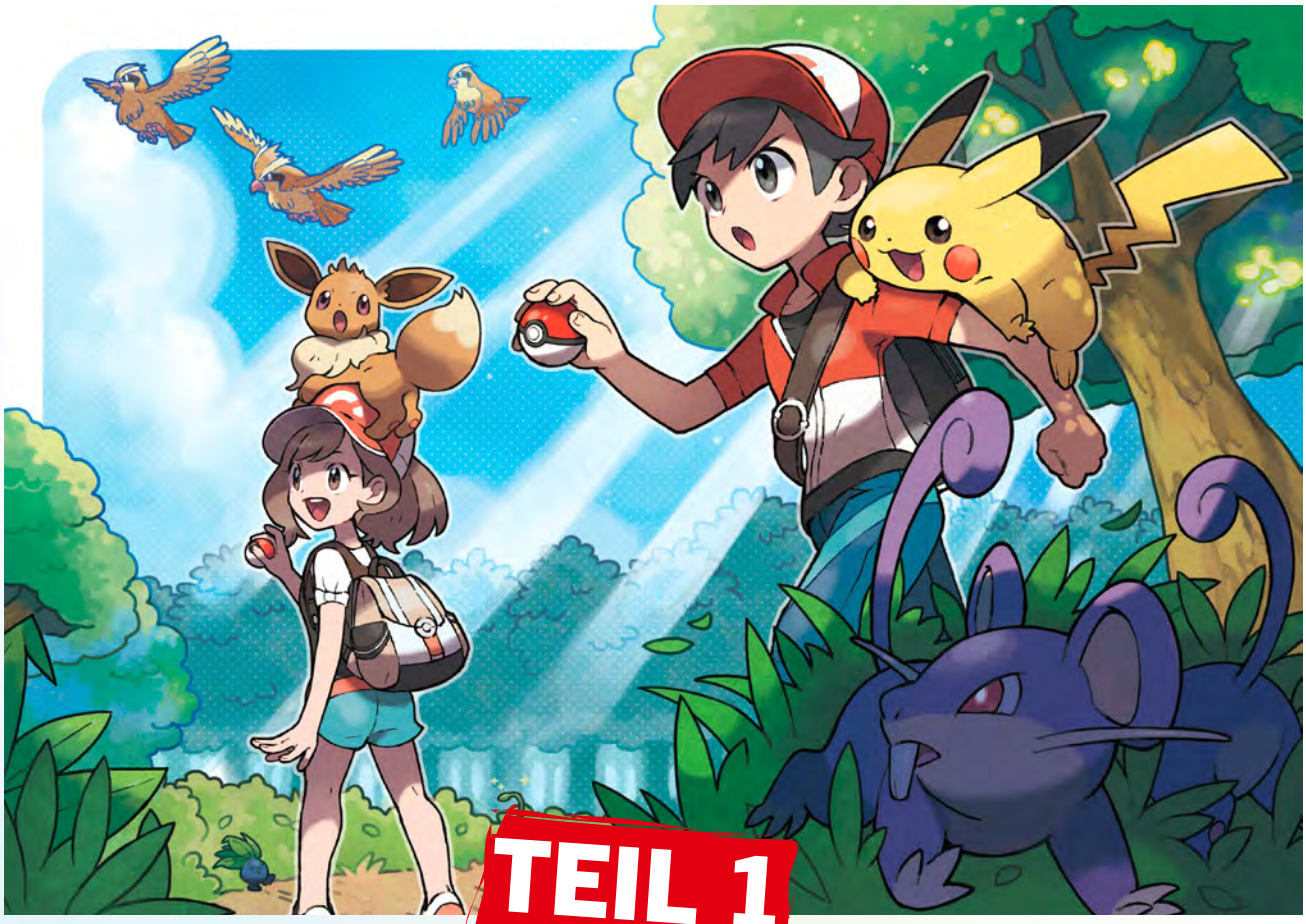
## Pikachus Attacken bei Levelaufstieg

| Level | Attacke |
|---|---|
| 1 | Donnerschock |
| 1 | Heuler |
| 1 | Rutenschlag |
| 6 | Ruckzuckhieb |
| 9 | Doppelkick |
| 12 | Doppelteam |
| 15 | Donnerwelle |
| 18 | Lichtschild |
| 21 | Donnerblitz |
| 24 | Slam |
| 30 | Donner |

## Evolis Attacken bei Levelaufstieg

| Level | Attacke |
|---|---|
| 1 | Heuler |
| 1 | Rutenschlag |
| 1 | Tackle |
| 6 | Ruckzuckhieb |
| 10 | Doppelkick |
| 14 | Sandwirbel |
| 17 | Biss |
| 21 | Sternschauer |
| 24 | Bodycheck |
| 28 | Risikotackle |
| 31 | Rechte Hand |





TEIL 1

# POKÉMON: LET'S GO! KOMPLETTLÖSUNG

In unserer Komplettlösung führen wir euch durch die altbekannte Kanto-Region und helfen euch auf eurer Reise. Wir zeigen euch, wo ihr Items findet, auf welche Trainer- und Arena-Kämpfe ihr euch gefasst machen solltet und wo ihr seltene Pokémon findet.

Endlich dürfen wir auf der Switch unser ganz eigenes *Pokémon*-Abenteuer beginnen. Doch bevor wir unsere Reise durch die Kanto-Region bestreiten, hier noch ein kleiner Hinweis: Für diese Komplettlösung haben wir die deutsche Fassung von *Pokémon: Let's Go, Pikachu* als weiblicher Charakter durchgespielt. Falls ihr eine andere Sprachversion spielt, werden sich natürlich die Namen der Pokémon, Charaktere und Gegenstände unterscheiden. Außerdem kann es vorkommen, dass sich die Fundorte und Art der Taschenmonster und Items zu *Pokémon: Let's Go, Evoli* unterscheiden. Doch genug gequatscht, lasst uns in die Welt der Pokémon eintauchen!

## Let's Go!

Nach einer kurzen Sequenz mit Pikachu beginnt das Spiel wie üblich damit, dass uns die Pokémon-Welt von einem Professor vorgestellt wird. Natürlich ist dies kein anderer als Professor Eich. Nach

**Professor Eich heißt uns in der Welt der Pokémon willkommen und erklärt uns, dass die Taschenmonster als Haus- und Nutztiere gehalten werden können.**

der kurzen Einführung dürfen wir unseren Charakter erstellen und diesem gleich einen Namen geben. Was wäre außerdem ein Pokémon-Titel ohne einen Rivalen? In typischer Taschenmonster-Manier dürfen wir auch ihn benennen. Wenn wir das alles erledigt haben, beginnt das eigentliche Abenteuer.

## Kleine Anfänge

Bereit, die Reise zu bestreiten, wollen wir das Elternhaus verlassen. Unser Rivale, dessen Namen wir für diese Komplettlösung bei Trace belassen haben, besucht uns und informiert uns darüber, dass Professor Eich uns beide zu sich ins Labor gerufen hat. Nachdem wir das Haus verlassen, stehen wir im kleinen Städtchen Alabastia, welches nur aus drei Häusern besteht. Wir betreten das größte Gebäude rechts unten. Dort erzählt uns Trace, dass der Professor immer noch nicht erschienen ist. Warten bringt hier nichts, wir verlassen das Labor und laufen nördlich zum hohen Gras. Noch bevor wir dort ankommen, treffen wir schon auf Eich, der sich mit einer Horde Taubsi unterhält. Nachdem die Pokémon wegfliegen, wendet sich der Professor uns zu. Doch plötzlich erscheint ein weibliches Pikachu, das wir kurzerhand einfangen. Anfangs besitzen wir nämlich schon 50 Pokébälle. Zurück im Labor dürfen wir endlich unser erstes Pokémon aussuchen. Uns wird jedoch nicht wirklich eine Wahl gegeben, da Pikachu sehr gerne in unser Team kommen möchte. Nachdem wir Bekanntschaft mit unserem neuen Begleiter gemacht haben, erhalten wir von Professor Eich noch ein Pokédex. Jetzt können wir aufbrechen nach Route 1.

**Unser Pikachu befreit sich selbst aus seinem Ball, um unsere Reise nicht im Pokéball, sondern auf unserer Schulter zu bestreiten. Es möchte die weite Welt sehen.**

## Professor Eichs Paket

Am Ende der Route, kurz vor Vertania City, läuft unser Pikachu zu einem Strauch. Dort findet es nämlich Himmihbeeren. Neben dem Busch steht ein Knirps, der gegen uns kämpfen möchte, aber noch sein Lieblingspokémon holen muss. Nach dem kurzen Gespräch begeben wir uns nach Vertania City.

In diesem Städtchen finden wir ein Pokémon-Center, einen Pokémon-Supermarkt und eine Trainingsschule. Geradeaus zu einem Haus, einer Arena und Route 2 weiterlaufen können wir noch nicht, da Team-Rocket-Schurken den Weg versperren. Im Westen erreichen wir Route 22, doch dorthin möchten wir vorerst nicht. Wir schauen uns zunächst weiter in der Ortschaft um, als uns plötzlich der Verkäufer des Supermarkts anspricht. Er erkennt, dass wir aus Alabastia kommen, und bittet uns, für ihn ein Paket an Professor Eich in seinem Labor in Alabastia auszuliefern. Natürlich helfen wir ihm.

Dort angekommen, bedankt sich der Professor für sein Paket und schenkt uns ein paar Himmihbeeren. Gerade als wir das Pokémon-Labor verlassen wollen, fordert uns Trace zu unserem ersten Kampf heraus. Er schickt sein Evoli (Level 6) ins Spiel. Nach dem kurzen Kräftemessen kehren wir umgehend zurück nach Vertania City. Auf dem Weg dorthin fordert uns der Knirps Axel zu einem Kampf heraus. Anscheinend hat er sich sein Lieblingspokémon geholt. Wir erledigen sein Rattfratz (Level 3) und begeben uns zur Stadt.

**Wir liefern das Paket aus, das uns der Supermarkt-Angestellte überreicht hat, und erhalten vom Professor ein paar Himmihbeeren.**

## Auf zum Vertania Wald

Unser Rivale Trace wartet dort schon auf uns. Er erklärt uns, dass wir unsere Pokémon nach einem Kampf im Center wieder heilen lassen können. Die Arena ist allerdings noch geschlossen, weshalb wir über Route 2 im Vertania Wald fortfahren. Die zwei zerschneidbaren Büsche auf dem Weg ignorieren wir vorerst.

Im Wald finden wir nicht nur einige Trainer, sondern auch Items. Außerdem leben hier diverse wilde Pokémon. Mit viel Geduld lassen sich sogar seltenere wie Bisasam und Smettbo fangen. Wir laufen nach links und werden sogleich von der Göre Marina zum Kampf aufgefordert. In ihrem Team ist ein Rattfratz (Level 4). Nicht weit von ihr entfernt liegen links fünf Pokébälle inmitten des hohen Grases unter einem Baum. Geradeaus an dem Stück Gras vorbei steht bereits der nächste Trainer: Käfersammler Jawad besitzt ein Hornliu (Level 3). Weiter geradeaus stehen wir vor einer Abzweigung. Links wartet ein Minipilz auf uns, rechts laufen wir zu einem Schild, an dem ein weiteres Item liegt: Gegengift. Von dort aus schreiten wir nach unten weiter und kommen an unserem Startpunkt an.

Nun geht es rechts weiter. Gleich treffen wir auf Käfersammler André, der ein Raupy (Level 3) in seinem Team hat. Am Ende des Weges geht es geradeaus weiter, doch im Gras rechts finden wir noch drei Himmihbeeren. Nun folgen wir dem Weg, an einem kleinen Jungen vorbei, und stehen vor einer Abzweigung. Dort entscheiden wir uns für den rechten Weg und stoßen auf die Göre Tamara und ihr

**Im Vertania Wald kämpfen wir nicht nur gegen einige Trainer und fangen verschiedene Pokémon, sondern sammeln zudem noch hilfreiche Items ein.**

weibliches Nidoran (Level 4). An ihr vorbei entscheiden wir uns erneut für den rechten Pfad und entdecken hinter einem Baum einen Trank. Im Anschluss kehren wir zur letzten Abzweigung zurück und schreiten links weiter. Dort treten der Käfersammler Theo und sein Kokuna (Level 3) gegen uns an. Nach unten geht der Pfad weiter, welchem wir folgen. Auf diesem treffen wir noch auf die Göre Ava und ihr Taubsi (Level 4). An der Trainerin vorbei finden wir unten rechts in einer kleinen Lichtung noch ein Lockparfüm. Am Ausgang fordert uns der Käfersammler Max zum Kampf auf. Schnell besiegen wir sein Safcon (Level 3) und verlassen den Vertania Wald.

## Der felsenstarke Orden

Am Ende der zweiten Route angekommen, verweilen wir nicht lange an diesem Ort, sondern begeben uns gleich geradeaus nach Marmoria City. Diese Stadt ist schon deutlich größer als Alabastia. Hier finden wir neben den üblichen Gebäuden wie Pokémon-Center und Häusern noch das Wissenschaftsmuseum und die erste Arena.
Hinter dem Haus neben dem Pokémon-Center finden wir eine Kapsel X-Spezial-Angriff. Um dorthin zu gelangen, laufen wir einmal links um das Gebäude, wo uns ein schmaler Weg zum Item führt.
Im Museum erfahren wir etwas über Fossile, für den Spielfortschritt ist das aber nicht wichtig. Links neben dem Gebäude steht eine Frau mit ihrem Flegmon. Sie bittet uns, auf ihren geliebten Faulpelz aufzupassen, da sie bei einer Museumstour teilnehmen muss. Nachdem wir ihr diesen Gefallen getan haben, erhalten wir eine Riesenperle. Das Item ist sehr wertvoll und dient einzig als Handelsgegenstand, der 4.000 Pokédollar wert ist. Diese kleine Quest können wir von Zeit zu Zeit wiederholen.

Rechts neben dem Museum befindet sich ein weiterer Eingang, der durch einen Busch versperrt wird. Dorthin kehren wir zurück, wenn wir in Orania City lernen, wie man Sträuche wie diese entfernt. Unser Team ist nach den vielen Trainer-Kämpfen nun stark genug, um es mit dem Arenaleiter von Marmoria City aufzunehmen. Bevor wir unsere Fähigkeiten unter Beweis stellen dürfen, wird uns vom Aufseher eine Forderung gestellt. Da sich diese Arena auf Ge-

**Nach einem spannenden Kampf gegen den Arenaleiter Rocko erkämpfen wir uns den Felsorden und erhalten sogar noch eine Technische Maschine (TM).**

stein-Pokémon spezialisiert, sollen wir ihm ein Wasser- oder Pflanzen-Pokémon aus unserem Team zeigen. Nachdem wir ihm das erste Pokémon präsentiert haben, warten schon zwei Trainer auf uns: die Picknickerin Jeanette und der Camper Georg, beide mit jeweils einem Kleinstein (Level 7). Danach stellen wir uns dem Arenaleiter Rocko und seinen zwei Gesteins-Pokémon Kleinstein (Level 11) und Onix (Level 12). Wie schon vom Aufseher erwähnt, empfiehlt sich hier mindestens ein Taschenmonster mit dem Typ Wasser oder Pflanze. Mit unserem Myrapla besiegen wir Rocko und erhalten den Felsorden. Dank dem Orden gehorchen uns von nun an alle Pokémon bis Level 20. Außerdem schenkt er uns die Technische Maschine (abgekürzt als TM) 01, mit der wir unseren Pokémon die Attacke Kopfnuss beibringen können. Nach unserem Sieg begegnen wir zum ersten Mal dem Trainer Blau, Professor Eichs Enkel. Eigentlich wollte er uns Tipps für den Arenakampf geben, aber da wir schon gewonnen haben, drückt er uns fünf Superbälle in die Hand. Wir schreiten auf Route 3 fort.

## Route 3

Auf dieser Strecke warten schon einige Trainer auf ihren nächsten Kampf. Zudem finden wir hier auch das Pokémon Sandan, das für die Pikachu-Version exklusiv ist, sowie die Göre Lena mit ihrem Myrapla (Level 6), die gleich am Anfang der Route steht. Nach der Begegnung haben wir die Wahl, ob wir nun oben oder unten weitergehen. Wir folgen dem unteren Pfad zu drei Pokébällen und landen bei einer Sackgasse. Deshalb nehmen wir doch den oberen Weg, wo gleich der Trainercoach Findus mit seinem Bisasam (Level 11) auf einen würdigen Gegner wartet. Trainercoaches sind eine besondere Art von Kämpfern. Sie haben deutlich stärkere Pokémon im Team und schenken euch am Ende des Kampfes außer Geld und Pokébällen noch einen Beleber. Wir laufen links weiter und werden von dem Knirps Tim herausgefordert. In seinem Team befindet sich ein Habitak (Level 6). Wenn wir am Abhang nach unten springen, liegt dort ein Trank. Wir kehren wieder zurück zu Tim und begeben uns von dort aus nach rechts, weiter zum nächsten Trainer. Camper Marvin

**Hier steigen wir eine Ebene herab, um uns dieses Item zu holen. Für manche Gegenstände kommen wir zwar vom Weg ab, doch es lohnt sich allemal.**

schickt sein männliches Nidoran (Level 7) in den Kampf. Wir folgen weiter dem Pfad an der Picknickerin Kornelia und ihrem weiblichen Nidoran (Level 7) vorbei. Im hohen Gras hinter ihr rennen einige wilde Pokémon umher. Vor dem Busch gleich neben der Wiese versteckt sich ein Lockparfüm. Im restlichen Abschnitt treffen wir noch auf den Knirps Alexander und sein Rattfratz (Level 6) sowie den Käfersammler Leon und sein Kokuna (Level 5). Gleich rechts von Leon findet unser Pikachu eine Nanabbeere im Busch. Rechts in einem Wiesenstück, kurz bevor der Pfad endet, liegt ein Beleber.

Wir laufen anschließend geradeaus in Route 4 rein. Hier kämpfen wir gegen den Trainercoach Nemo, der ein Mauzi (Level 13) im Schlepptau hat. Nach unserem Sieg schenkt Nemo uns die TM57 Zahltag. Außerdem lassen wir im Pokémon-Center schnell unser Team heilen. Links neben dem Center finden wir zudem noch ein Fluchtseil und treten rechts in den Mondberg ein.

## Im Mondberg

In der Höhle stehen zwei Schurken mit ihrem Mauzi herum und reden über etwas. Es sind dieselben Rüpel von Route 2, die verschwinden, nachdem wir uns ihnen nähern. Wie auch schon im Vertania Wald warten hier einige Trainer und Items auf uns. Des Weiteren leben hier

einige uns unbekannte Pokémon wie Onix und Piepi. Wer Geduld und Glück mitbringt, findet hier sogar ein Chaneira.

Wir begeben uns erst mal nach links in einen großen Höhlenabschnitt. Dort wartet der Käfersammler Benjamin mit seinem Smettbo (Level 7) schon auf das nächste Duell. Jeweils oben links und unten rechts stoßen wir auf Items: fünf Superbälle und einen Trank. Danach kehren wir zum Eingang zurück und machen uns rechts auf den Weg. Um die Ecke geradeaus findet sich schon der nächste Trainer. Die Göre Iris und ihr Sleima (Level 10) fordern uns prompt heraus. An ihr vorbei laufen wir rechts zu einer Leiter. Diese klettern wir zu einer Übergangsetage rauf, wo wir links um die Ecke über eine weitere Leiter nach unten in einen Raum gelangen, der von einem Rüpel überwacht wird. Sein Rattfratz (Level 9) ist schnell besiegt. Wir schreiten rechts weiter, um die Ecke zu einem weiteren Gegenstand: ein Sonderbonbon. Rechts in einem Krater versteckt sich außerdem noch ein Mondstein, der täglich neu erscheint. Danach kehren wir zurück nach oben.

Team-Rocket-Schurken Jessie und James hecken im Mondberg etwas aus. Bevor wir uns ihnen stellen können, verschwinden sie schon.

## Tiefer im Mondberg

Von der ersten Leiter aus rechts gelangen wir zu einem weiteren großen Höhlenabschnitt. Wir laufen nach unten links, wo gleich ein Item auf uns wartet. Bevor wir dieses einpacken dürfen, fordert uns der Tüftler Mirko zu einem Kampf heraus. Er schickt sein Sleima (Level 10) auf das Spielfeld. Ist er besiegt, dürfen wir uns den Aufwecker schnappen. Wir gehen nach rechts weiter, wo in der Ecke ein Äther liegt. Hier dürfen wir entscheiden, ob wir links oder rechts nach oben laufen. Wir nehmen den rechten Weg und stolpern auf eine Sprühdose Schutz. Den Trainerkampf gegen Knirps Magnus wollen wir uns aber nicht entgehen lassen, weshalb wir zurückkehren. In seinem Team ist ein Menki (Level 8). Danach schreiten wir geradeaus weiter und oben gleich links, wo auch schon die Göre Miriam mit ihrem Piepi (Level 8) auf die nächste Herausforderung wartet. An ihr vorbei finden wir um die Ecke eine weitere Leiter. Hier gelangen wir auch erst in eine Übergangsetage, bevor wir im Untergeschoss ankommen. Unten lesen wir ein Nugget auf, welches wir später für 5.000 Pokédollar verkaufen. Danach begeben wir uns wieder nach oben.

Im Mondberg holen wir uns einige Items und treten gegen die unterschiedlichsten Pokémon-Trainer an. Dabei trainieren wir unser Team gleich. Praktisch!

Wir folgen dem Weg und treffen auf den Knirps Luan und sein Sandan (Level 8). Am Ende des Pfads landen wir in einem kleineren Abschnitt. Wanderer Rufus wartet hier schon auf den nächsten Trainer. Er hat gleich zwei Kleinstein (jeweils Level 10) in seinem Team. Oben rechts in der Ecke nehmen wir noch die Perle (1.000 Pokédollar wert) mit, bevor wir die dritte Leiter in diesem Stockwerk herunterklettern. Auch hier gibt es einen Übergang, bevor wir schließlich unten ankommen. An der unteren Leiter gehen wir erst nach Norden, wo ein Beleber liegt. Der eigentliche Weg geht jedoch rechts weiter. Dort wartet schon ein Rüpel mit seinem Traumato (Level 9) auf uns. An ihm vorbei finden wir einen Trank. Nach unten folgen wir dem Pfad, bis wir bei einem Beleber und einem Rüpel ankommen. Wir stecken das Item ein und stellen uns dem Widersacher, der ein Zubat (Level 9) einsetzt. Geradeaus geht es weiter zu dem Tüftler Miguel, welcher die wegversperrenden Fossile erst mal nicht mit uns teilen will. Nachdem wir sein Voltobal (Level 10) und sein Magnetilo (Level 10) besiegt haben, entscheidet er sich dafür, uns doch eines der Gesteine aussuchen zu lassen. Wir dürfen uns zwischen dem Helix- oder dem Domfossil entscheiden und wählen das Erstere.

## Ärger im Mondberg

Wir folgen weiter dem Weg und treffen auf die Team-Rocket-Rüpel, denen wir schon am Eingang des Mondbergs begegnet sind. Der lilahaarige Trainer stellt sich als James und die Rothaarige als Jessie vor. Sie wollen nicht, dass wir uns in ihre Pläne einmischen, und legen sich mit uns an. Wir machen aber kurzen Prozess und besiegen James' Smogon (Level 12) und Jessies Rettan (Level 12). Nach ihrer Niederlage verschwindet das Duo und wir laufen die restliche Strecke weiter zu einer Leiter, die nach einer weiteren Leiter aus dem Mondberg zu Route 4 führt.

Gleich am Ausgang liegt einen Abhang tiefer ein Para-Heiler. Wir begeben uns zurück zum Pfad und gehen rechts weiter. Auf der Route entdecken wir oben etwas höher gelegen fünf Pokébälle. Wir schreiten weiter und finden auf der untersten Ebene eine Sprühdose Schutz. Den Weg laufen wir nun zurück, um an einem Übergang wieder auf die eigentliche Route zu gelangen. Wir erblicken oben gelegen ein weiteres Item, das wir zunächst ignorieren müssen, da wir es nicht erreichen können. Am Ende des Pfads sind einige Höhenebenen. Entweder können wir rechts ins hohe Gras springen oder wir hüpfen links auf eine weitere Strecke, die uns zur nächsten Stadt befördert. Dabei ist es ziemlich egal, welche Richtung wir wählen, beide Wege führen zum gleichen Ziel. Wir entscheiden uns für den linken und entdecken vor dem Ende der Route unten rechts hinter einem Busch drei Superbälle. Danach begeben wir uns nach Azuria City.

**Wir holen Jessie und James doch noch ein und zeigen den beiden Halunken, was unser Team drauf hat. Das wird ein Schuss in den Ofen für sie.**

## In Azuria City

Die Stadt ist von einem weißen Zaun begrenzt und einige Bereiche können wir momentan noch nicht erreichen. Doch beschäftigt uns das nicht länger, wir gehen zuerst geradeaus ins Pokémon-Center, um unser Team zu heilen. Dort finden wir außerdem ein sitzendes Mädchen, das ihr Alola-Rattfratz gegen ein normales Rattfratz tauschen möchte. Wir widerstehen diesem Angebot und reden mit einem Mann, der eine Peitsche und einen Lolli in der Hand hält. Er bietet uns an, unserem Pikachu eine besondere Attacke beizubringen. Wir nehmen an und unserer Elektromaus wird Britzelschlag beigebracht.

Neben dem Center befindet sich die Arena von Azuria City, die wir zunächst noch nicht betreten. Stattdessen begeben wir uns zum Fahrradladen, der gleich unten am Eingang der Stadt ist. Doch können wir hier keine Drahtesel kaufen, sondern nur bewundern. Wir schauen uns alle drei Modelle einmal an. Der Besitzer fragt uns jedes Mal, ob uns das Fahrrad gefällt. Wir bejahen jede Frage und erhalten für unser Interesse fünf Herzschuppen.

Wir verlassen das Geschäft und begeben uns zur obersten Straße, um dort das erste Haus zu durchqueren und in einen Bereich dahinter zu gelangen. Wir laufen rechts weiter und finden ein Sonderbonbon. Wieder an der Straße schreiten wir nach rechts. Ein etwas ungewöhnlicher Anblick wird uns geboten: Eine Polizistin steht vor dem Haus und informiert uns, dass dort eingebrochen wurde. Hier können wir nicht weiter.

**Wir schauen uns alle Fahrrad-Modelle an und erhalten für unser großes Interesse fünf Herzschuppen. Diese werden später in der Pokémon-Liga nützlich sein.**

## Route 24 und 25

Wir gehen nach oben zur Nugget-Brücke. Bevor wir sie allerdings betreten, rennt uns unser Rivale Trace entgegen und ist völlig außer Fassung. Anscheinend hätte er ein sprechendes Pokémon getroffen. Um sich zu beruhigen, möchte er gegen uns kämpfen. In seinem Team sind Taubsi (Level 12), Myrapla (Level 12) und Evoli (Level 13). Wir besiegen ihn und laufen weiter zur Brücke, wo wir unser Können unter Beweis stellen müssen. Fünf Trainern stellen wir uns in dieser Reihenfolge: dem Käfersammler Leonardo und seinem Bluzuk (Level 9), der Göre Lena und ihrem Enton (Level 10), dem Knirps Frieder und seinem Sandan (Level 10), der Göre Elena und ihrem Mauzi (Level 10) sowie dem Camper Matteo und seinem Fukano (Level 11). Am anderen Ende der Brücke erhalten wir von einem fragwürdigen Trainer ein Nugget. Er offenbart, dass er ein Team-Rocket-Rüpel ist und fordert uns zu einem Kampf auf. Sein Team besteht aus einem Zubat (Level 11) und einem Smogon (Level 11). Nach seiner Niederlage verschwindet der Rüpel. Links gibt es ein Stück hohes Gras, in dem der Camper Kuno mit seinem Habitak (Level 11) auf die nächste Herausforderung wartet. Am unteren Ende des Wiesenstücks liegen drei Himmihbeeren. Wir schreiten zurück nach oben in die Ecke, wo ein Mann mit einem Glumanda steht. Er möchte es an einen würdigen Trainer abgeben, doch muss dieser schon 50 Pokémon gefangen haben. Rechts geht es für uns weiter zur Route 25.

Auf diesem Weg treffen wir auf sehr viele Trainer. Den Anfang macht der Wanderer Oskar mit seinem Onix (Level 14). Hinter ihm erstreckt sich eine Wiese; dort laufen wir die Route wieder zurück, um uns die Kapsel X-Spezial-Verteidigung zu schnappen. Wir kehren zurück und finden gleich am Anfang der Strecke unten rechts in einem kleinen Bereich einen Supertrank. Wir folgen dem Pfad mittig und werden von dem Knirps Jannick angehalten, der uns die Fähigkeiten seines Digda (Level 12) zeigen möchte. Gleich nach ihm kämpfen wir gegen Vogel-Profi Ludger und sein Tauboga (Level 15). Ohne Pause geht es weiter, denn direkt darauf fordert uns der

**Zwar gibt es auf Route 25 kein hohes Gras, aber dafür viele ungeduldige Pokémon-Trainer, die sehnsüchtig auf das nächste Duell warten.**

Knirps Emil heraus. In seinem Team sind ein Rettan (Level 12) und ein Rattfratz (Level 12). Wir folgen dem Pfad und werden von dem Wanderer Minoru angehalten. Er schickt erst sein Kleinstein (Level 14) und danach sein Machollo (Level 14) ins Duell. An ihm vorbei treffen wir sogleich auf die Picknickerin Ruth und ihr Goldini (Level 13). Wir täuschen keine Müdigkeit vor und treten im Anschluss gegen den Camper Matthias und sein Schiggy (Level 13) an. Hinter ihm in einem kleinen Bereich liegt ein Item. Natürlich können wir den lieben Matthias aus seiner Position bewegen, indem wir etwas weiter entfernt an ihm vorbeilaufen. Er wird uns sehen und sich uns nähern. Nach dem Kampf schnappen wir ganz einfach die TM16 Donnerwelle. Wem die Chance entgangen ist, muss warten, bis sein Pokémon die Fähigkeit erlernt, Sträucher wie diese zu entfernen. Nun sind wir auch schon fast am Ende der Route. Allerdings müssen wir uns noch zwei Trainern stellen: der Göre Theresa, ihrem Myrapla und ihrem Taubsi (jeweils Level 12) sowie dem Angler Alvaro, seinem Karpador und seinem Krabby (jeweils Level 14).

## Pokémaniac Bill

Am Ende sehen wir ein Haus, welches dem Pokémaniac Bill gehört. Darin finden wir Bill, der jedoch nicht wie ein Mensch aussieht, sondern wie ein Nidorino. Er erklärt uns, dass ihm ein Missgeschick mit seinem Teleporter geschehen ist und er sich aus Versehen in ein Pokémon verwandelt hat. Nun bittet er uns, für ihn die Maschine zu betätigen. Wir helfen ihm natürlich, seine menschliche Form anzunehmen. Als Dank schenkt er uns Bootstickets für die MS Anne. Das Schiff befindet sich im Hafen in Orania City. Wir verlassen sein Haus und treffen gleich daneben auf den Trainercoach Nikola, die ihr Machollo (Level 16) gegen uns antreten lässt. Für unseren Sieg erhalten wir von ihr die TM15 Geowurf. Gleich vor Bills Hütte befindet sich ein Flussübergang, den wir überqueren. Von dort aus nehmen wir links eine Abkürzung nach Azuria City.

**Das ist kein sprechendes Nidorino, sondern der Pokémaniac Bill, der sich mithilfe seines Teleporters aus Versehen in eines der Monster verwandelt hat.**

## Der Quellorden

In dem Städtchen angekommen, sehen wir eine gestresste Polizistin, deren Schiggy gerade entflohen ist. Wir können von nun an das Haus betreten. Doch wollen wir zuerst der Arena einen Besuch abstatten, um uns den zweiten Orden zu verdienen. Drinnen fordert uns der Aufseher auf, ein Pokémon zu zeigen, das Level 15 erreicht hat, was wir prompt erledigen. Da sich die Arenaleiterin auf Wasser-Pokémon spezialisiert, sind hier Monster der Typen Pflanze und Elektro besonders effektiv. Wir stellen sicher, dass unsere Pokémon geheilt sind, und stellen uns den drei Schönheiten in dieser Reihenfolge: Lily und ihrem Goldini, Violett und ihrem Muschas sowie Daisy und ihrem Jurob (alle jeweils Level 16). Nach den drei Kämpfen fordern wir die Arenaleiterin Misty heraus. In ihrem Team sind ein Enton (Level 18) und ein Starmie (Level 19). Für unseren Sieg erhalten wir den Quellorden. Mit ihm gehorchen uns ab sofort alle Pokémon bis Level 30. Sie schenkt uns zudem die TM29 Siedewasser.

**Ebru Cebeci**

**Die Arenaleiterin schwört auf ihre Wasser-Pokémon. Dank Pikachus Elektro-Attacken besiegen wir sie ratzfatz. Den Quellorden haben wir uns redlich verdient!**

**In der nächsten Ausgabe geht unsere Lösung mit dem Donnerorden weiter.**

**Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community:** Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

## WIEDER IM POKÉMON-HYPE

**Nachdem ich tagelang beinahe jede freie Minute in Kanto verbracht habe, bin ich zu einem festen Entschluss gekommen: Die neuen *Pokémon*-Spiele sind wirklich genial.**

Diesmal möchte ich diese Kolumne nutzen, um über ein Spiel zu reden, das bereits vor kurzem erschienen ist, dem ich mich aber erst einige Wochen nach Release so richtig intensiv gewidmet habe: *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* Ja, den Test aus der Feder von Kollegin Cosima habt ihr schon in der letzten Ausgabe gelesen und im Rahmen der Meinungsmache habe ich mich auch schon kurz zum Spiel geäußert, aber es ist einfach noch mal etwas ausführlicher notwendig. Warum? Weil das neue Taschenmonster-Spiel hervorragend ist. An sich ist es nichts Besonderes, dennoch hat das Spiel meine Erwartungen vielfach übertroffen.

**Ein glücklicher Fan der ersten Stunde**

Eigentlich dachte ich, dass mich die wiederholte Neuauflage der ersten *Pokémon*-Generation nicht noch mal wirklich begeistert und vor allem, dass mich das neue Fangsystem sogar abschreckt. Aber im Gegenteil: *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* ist so, wie *Pokémon Gelbe Edition* schon immer hätte sein sollen. Dadurch, dass Fangen und Kämpfen nun zwei voneinander getrennte Systeme darstellen, erübrigen sich nervtötende Überlegungen, beispielsweise ein Pokémon zu fangen oder besser nicht, wenn die verbleibenden Angriffspunkte eigentlich für einen noch ausstehenden Kampf benötigt werden. Ganz zu schweigen von der Optik des Spiels. Da spricht sicher ganz viel Taschenmonster-Notalgie aus mir, einem *Pokémon*-Fan der ersten Stunde, aber genau so haben *Pokémon*-Spiele in meiner damals kindlichen Fantasie auch Ende der 1990er-Jahre schon ausgesehen. Wie haben euch die ersten Taschenmonster-Hauptspiele für die Switch gefallen? Schreibt mir dazu gerne eine Mail an johannes.gehrling@computec.de.

**Euer Johannes**

# STARLINK-GEWINNSPIEL: DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER!

Bewundert die tollen Kostümierungen der Teilnehmer am *Starlink*-Gewinnspiel.

In der letzten N-ZONE-Ausgabe riefen wir euch dazu auf, uns Bilder von euch als *Starlink*-Pilot zuzuschicken. Natürlich nicht ohne Grund, denn insgesamt vier prallgefüllte Gewinnerpakete hatten wir zu vergeben. Hier seht ihr die tollen Kostümierungen unserer Teilnehmer. Vielen Dank euch allen und herzlichen Glückwunsch an folgende zufällig bestimmten vier Gewinner:

**1. Platz:** Daniel S.
**2. Platz:** Philipp R.
**3. Platz:** Adrian S.
**4. Platz:** Manuela M.

Diesmal kein Glück gehabt? Dann haltet in jeder neuen N-ZONE Ausschau nach Gewinnspielen, denn wir haben regelmäßig tolle Preise zu vergeben. Wir wünschen den Gewinnern viel Spaß mit *Starlink: Battle for Atlas* auf der Nintendo Switch und freuen uns auf eure zahlreichen Teilnahmen bei zukünftigen Gewinnspielen!

1

Daniel S.

2

Philipp R.

Adrian S.

3

4

Manuela M.

Ida & Justus H.

## DAS N-ZONE-COVER-RATEN

**Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!**

Wie jeden Monat haben wir euch auch in der N-ZONE-Ausgabe 12/2018 vor eine knifflige Aufgabe gestellt: Welches Spiel suchen wir beim Cover-Raten? Wie immer sind einige von euch dem Aufruf gefolgt und haben sich per E-Mail bei uns gemeldet. Schön: Alle Einsender haben das Cover korrekt erkannt, wir erhielten also keine falschen Lösungen. *Pokémon Puzzle League* für das altehrwürdige Nintendo 64 war das letzte Mal richtig. **Georgina** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme!

Erkennt ihr das diesmal gesuchte Spiel? Schreibt uns eine Mail!

Neben Georgina haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Stefan S., Yannick S., Stephanie H., Andi H., Cliff S., Kamilla M., Wadim P., Marina F., Werner L., Mosty, Nils B., Mark S., Patrick K., Amandine P., Tobias R., Pascal E., Dexter S., Angela S., Marcel H., Alfred W., Matthias S., Amir-Oliver T., Marc, Patrick E., Sebastian H., Carina A., Sascha V., Julia D., Christiane B., Franziska B. und Alessandro S.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. Dezember 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

## BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2018 ALLES SCHIEF

Krankheitsbedingt diesmal mit Schnappschuss von Zuhause, andere Mütze: Hannes.

**Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!**

• Hach ja, mit der letzten Ausgabe war es mal wieder soweit: Entweder ist die N-ZONE-Redaktion perfekt und hat quasi keinerlei Fehler im Heft gemacht oder ihr habt unsere Patzer einfach nicht entdeckt. Vielleicht habt ihr das auch, wolltet uns aber nicht darauf hinweisen. Wer weiß das schon so genau? Deshalb möchten wir an dieser Stelle einmal anmerken, dass wir uns (meistens) sehr über entdeckte Fehler freuen, auf die ihr uns hinweist. Nicht, weil wir gerne Fehler machen, sondern weil uns das zeigt, wie aufmerksam ihr unser Heft jeden Monat lest. Daher einmal ein herzliches Dankeschön an alle Leser, die sich in der Vergangenheit bei uns meldeten, viele davon schon zigfach. Nun gut, zwei kleine Patzer gab es dann doch, wobei wir auf einen davon nicht hingewiesen wurden, sondern selbst draufkamen.

• Auf Seite 7 bei den News schreibt Johannes, dass Nintendo weiterhin plane, *Mario Kart Tour* für Smartgeräte im aktuellen Fiskaljahr, also spätestes bis zum 31. März 2018 zu veröffentlichen. Das ist natürlich gleich in zweierlei Hinsicht Blödsinn, denn erstens läuft das aktuelle Fiskaljahr noch bis 31. März 2019 und zweitens erscheint auch *Mario Kart Tour* spätestens bis zu diesem Zeitpunkt. Vielen Dank an Pascal E., der uns auf diesen kleinen Patzer aufmerksam machte.

• Auch eingeschlichen hat sich der Fehlerteufel bei den Terminen auf Seite 16. Dort steht nämlich, *NBA 2K Playgrounds 2* würde im Herbst 2018 für die Nintendo Switch erscheinen. Das ist an sich erst einmal korrekt, denn das Sportspiel wurde am 16. Oktober 2018 und somit im Herbst des Jahres veröffentlicht. Dann hätte das aber bei den Terminen auch gleich so dastehen sollen, immerhin befindet sich der Test zum Spiel in der gleichen N-ZONE-Ausgabe; das genaue Releasedatum war also bekannt. Wer diesen Fehler entdeckt hat? Tja, tatsächlich keiner unserer geschätzten Leser, sondern Redaktionsleiter Viktor und zwar gleich einen Tag nach der Heftabgabe bei der Druckerei. Wäre er nur am Vortag so aufmerksam gewesen … :-D

**Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!**
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

# Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

**JOHANNES: Liebe Leser und Fans dieser wunderschönen Retro-Rubrik: Auch diesmal dürfen wir wieder teilhaben an den wunderbaren nostalgischen Erinnerungen einer lieben Leserin, die ihre Gedanken aufgeschrieben und mir geschickt hat. Zum wiederholten Male geht es um *Secret of Mana* für das Super Nintendo; scheinbar ein Spiel, das den Lebensweg vieler Nintendo-Fans zeitweise begleitet hat? Doch lassen wir einfach die liebe Sandra selbst zu Wort kommen. An dieser Stelle möchte ich dir, Sandra, schon einmal herzlich danken und dich ermutigen, dich auch gerne in Zukunft wieder mit einem Beitrag zu beteiligen. Aber nun!**

Lieber Johannes
heute möchte ich etwas zur Rubrik „Hach ja, damals ...“ beisteuern. Erinnert ihr euch noch an die Zeit, als man über Flohmärkte geschlendert ist? Immer mit den Gedanken, dass es irgendwo ein tolles neues Spiel zu erhaschen geben könnte? Viele, viele Jahre ist das nun her (Gott, werd' ich alt), aber ich denke immer wieder gerne an diese Zeit zurück. Wie sehr ich doch die Sonntage herbeigesehnt habe, in der Hoffnung, dass ein tolles Spiel irgendwo auf einem dieser Verkaufsstände auf mich wartet!

So sollte es auch sein, damals an einem schönen sonnigen Sonntag. Fröhlich schlenderte ich mit meiner Mama über den Flohmarkt, als mir ein Stand mit vielen SNES-Spielen auffiel. Natürlich stürmte ich sofort hin und sah direkt eine ungewöhnlich große Pappschachtel mit einem mir unbekannten Game. Die Aufschrift lautete: *Secret of Mana*. Eine Stimme flüsterte mir, trotz recht unscheinbarer Verpackung, zu: „Hier erwarten dich tolle Abenteuer – du wirst den Kauf nicht bereuen!” Also setzte ich zum Hundeblick an. Das Spiel überstieg ein wenig mein damaliges Taschengeld, haben wollte ich es aber trotzdem. Der Erfolg war mir gewiss und so hielt ich, voller Stolz, einige Minuten später ein neues Abenteuer in den Händen. Doch direkt loszocken? Fehlanzeige! Zu meiner Unzufriedenheit war das einer dieser Tage im Sommer, an welchem die Sonne schien und ich dazu „verdonnert“ wurde, den Nachmittag draußen zu verbringen.

Ungeduldig packte ich das Spiel im Garten aus. Der Verkäufer hatte mir ja bereits mitgeteilt, dass in der großen Schachtel auch ein Buch enthalten war. Wobei „Buch“ ein wenig übertrieben ist, wenn man die heutigen Lösungsbücher betrachtet. Sofort war ich begeistert von den tollen Artworks und Screenshots. Ohne das Spiel nur einmal gestartet zu haben, fand ich das blonde Mädchen Prim perfekt und habe sie direkt zu meiner Spielfigur auserkoren. Ja, Spieler, die *Secret of Mana* bis zum Ende durchgespielt haben, höre ich schon schreien: „Nein, du wirst es bereuen!“ Ja, ich habe es beim ersten Durchgang tatsächlich bitter bereut! Dann endlich, Abend, wie sehr ich mich gefreut hatte, endlich mein SNES zu starten. Bis heute bekomme ich Gänsehaut, wenn ich mich an die Titelmusik erinnere. So traurig und schön zur gleichen Zeit. Was für ein magischer Moment. Innerhalb von Minuten tauchte ich in die tolle Welt von *Secret of Mana* ein. Auch wenn ich der Meinung war, dass unser Hauptheld ein kleines Weichei ist, kämpfte ich mich tapfer durch den ersten Wald mit vielen Pogopuscheln und Vampireblumen. Von diesem Tage an konnte ich *Secret of Mana* nicht mehr aus der Hand legen und bald war es soweit, dass ich meinen zweiten Durchgang startete. Ja, ich habe beim zweiten Durchgang doch mehr Fokus auf Randi gelegt! Doch auch nach dem zweiten Durchgang sollte das Meisterwerk nicht einfach so im Schrank verschwinden.

Bald tauschte ich mein SNES gegen ein N64 ein. Dieses sollte aber nicht in den (wohlverdienten) Ruhestand gehen. Nein, deponiert habe ich es bei meiner Oma. Dort trafen sich meine Cousinen und ich meist in den Sommerferien und wir konnten erneut Abenteuer bestreiten. Multiplayer-Adapter sei Dank! Was haben wir gelacht, geweint (man erinnere sich bitte an die Weihnachtsinsel mit den Wolfsbestien und der herzzerreißenden Musik … wer könnte da noch einem Wolf etwas antun?) und uns gestritten, wenn die „Zusammenarbeit“ mal nicht geklappt hat. Bis heute denke ich unglaublich gerne an diese Zeit zurück, die ohne *Secret of Mana* nie stattgefunden hätte. Somit bleibt für mich der Titel eines der besten JRPGs für das SNES, für immer. Auch die Neuauflage für PS4 finde ich, im Gegensatz zu vielen anderen, wirklich gut gelungen. Wünschen würde ich mir jedoch, dass das Spiel zurück auf eine Nintendo-Konsole kommt, beispielsweise als *Secret of Mana Collection*, welche es ja schon seit langer Zeit in Japan gibt. Grüße,

**Sandra Sunshine**

**Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben, liebe Leser? Lasst mich und die anderen Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail mit der Rubrik als Betreff an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.**

# KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

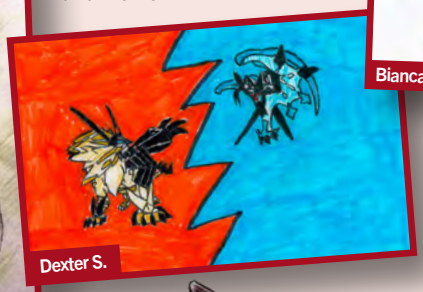
Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank für die Teilnahme, liebe Künstler! Schon wieder ein Monat mit wenig Platz, darum folgt schnell das nächste Thema: *Super Smash*-Duell! Ihr könnt eure liebsten Kämpfer in der Schlacht zeigen, oder auch Helden, die ihr euch als *Smash*-Teilnehmer wünschen würdet. Das Medium ist egal! Zu gewinnen gibt es dieses Mal einen Mario-Schlüsselanhänger. Einsendeschluss ist der 30. Dezember, Fotos eurer Werke schickt ihr mir an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß beim Zeichnen und Werkeln!

Alexander S.

Jennifer

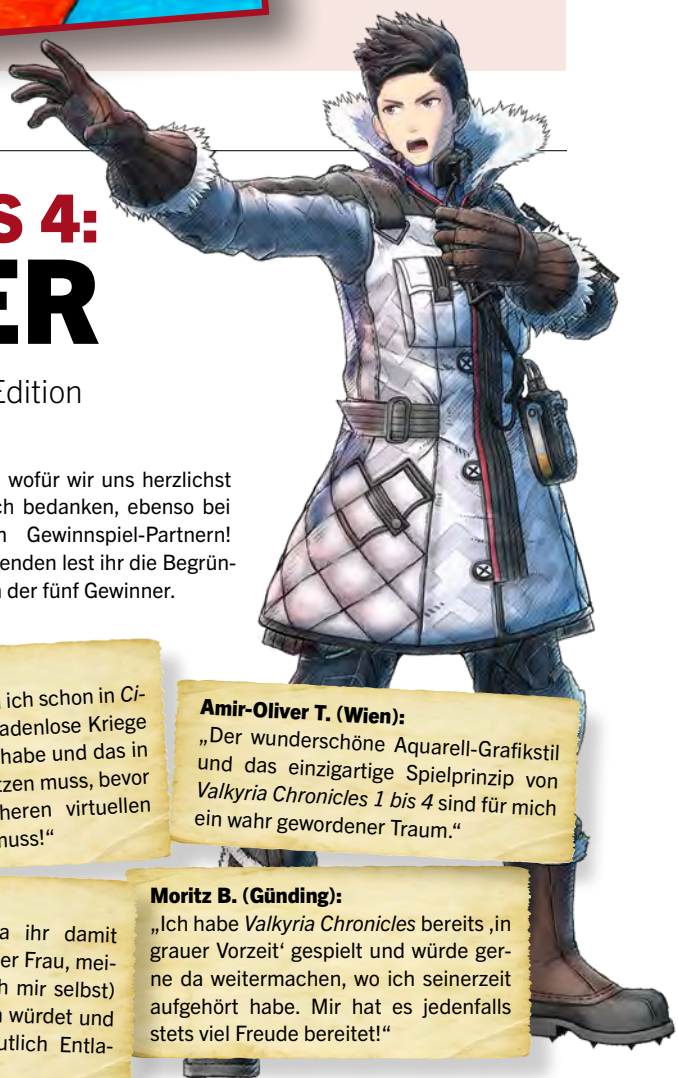
Nora J.


Dexter S.

Bianca B.

GEWONNEN!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



# VALKYRIA CHRONICLES 4: DIE GEWINNER

Das sind die fünf glücklichen Gewinner der Premium-Edition von *Valkyria Chronicles 4* für die Nintendo Switch.

Bereits in der vorletzten N-ZONE-Ausgabe riefen wir euch dazu auf, uns in einem Satz mitzuteilen, warum genau ihr eine Premium-Edition von *Valkyria Chronicles 4* für die Nintendo Switch gewinnen sollt. Insgesamt fünf der limitierten Spezialpakete hatten wir in Zusammenarbeit mit SEGA und Koch Media zu vergeben. Diesem Aufruf seid ihr zahlreich gefolgt, wofür wir uns herzlichst bei euch bedanken, ebenso bei unseren Gewinnspiel-Partnern! Im Folgenden lest ihr die Begründungen der fünf Gewinner.

**Stefan H. (Gaggenau):**
„Ich sollte gewinnen, da ich schon in *Civilization* als Ghandi gnadenlose Kriege geführt und gewonnen habe und das in anderen Spielen fortsetzen muss, bevor ich noch zu drastischeren virtuellen Kampfmitteln greifen muss!“

**Amir-Oliver T. (Wien):**
„Der wunderschöne Aquarell-Grafikstil und das einzigartige Spielprinzip von *Valkyria Chronicles 1 bis 4* sind für mich ein wahr gewordener Traum.“

**Felix B. (München):**
„Ich stehe sowohl auf Anime als auch auf Rollenspiele, weshalb *Valkyria Chronicles 4* genau auf mich zugeschnitten zu sein scheint.“

**Daniel Felix R. (Apen):**
„Ich wollte gewinnen, da ihr damit gleich drei Personen (meiner Frau, meiner Tochter sowie natürlich mir selbst) eine große Freude bereiten würdet und dem Christkind damit deutlich Entlastung schafft.“

**Moritz B. (Günding):**
„Ich habe *Valkyria Chronicles* bereits ‚in grauer Vorzeit‘ gespielt und würde gerne da weitermachen, wo ich seinerzeit aufgehört habe. Mir hat es jedenfalls stets viel Freude bereitet!“

**Hier sprechen die Leser:** Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Bereits zum 17. Mal trafen sich jede Menge begeisterte und engagierte Nintendo-Fans auf der NCON im Sauerland, um ein Wochenende lang gemeinsam ihrem liebsten Hobby zu frönen: Videospiele beziehungsweise Nintendo-Spiele und -Konsolen. Bei den zahlreichen Turnieren gab's auch tolle Preise wie eine Switch zu gewinnen.

## NCON 2019

Liebe Leser, im Folgenden lest ihr einen ausführlichen Beitrag zur diesjährigen NCON, einer alljährlichen Nintendo-Messe von Fans für Fans, die nun schon seit 17 Jahren stattfindet und von einem gemeinnützigen Verein veranstaltet wird. Der Text stammt von Marc P. und wurde von uns lediglich redigiert und gekürzt. Viel Spaß beim Lesen!

### NCON 17 – Wenn Nintendo-Fans zum Familienduell antreten

**Auch in diesem Jahr hat der NCON e.V. wieder zur NCON ins Sauerland geladen, und dies bereits zum 17. Mal. In der St.-Severinus-Schützenhalle in Meschede, die sich in den letzten Jahren als traditioneller Austragungsort der Veranstaltung etabliert hat, trafen sich vom 12. bis 14. Oktober über 80 Videospielbegeisterte, um ihr liebstes Hobby miteinander auszuleben. Im Jahr 2002 noch mit 20 Teilnehmern als Treffen des „Nintendo-Fans"-Forums in einem Gymnasium in Bad Münstereifel gestartet, gründete sich alsbald der NCON e.V. als Träger und Ausrichter der Veranstaltung; wobei der gemeinnützige Verein es sich zur Aufgabe gemacht hat, den Fortbestand der Videospielkultur zu fördern. So entwickelte sich die NCON im Laufe der Jahre zur Anlaufstelle Nummer 1 sowohl für alte Nintendo-Hasen als auch zunehmend für die jüngere Riege, die mit den**

N-ZONE-Leser Sven ist großer Nintendo-Fan und fotografiert gerne. Beide Hobbys verbindet er, indem Schnappschüsse wie die hier schießt. Toll! :-)

aktuellen Konsolen groß geworden ist.

Man begegnet auf der NCON also in erster Linie Nintendo-Fans, aber auch Spielern aus allen anderen Lagern, die aus ganz Deutschland und teils auch aus der Schweiz anreisen, um ein Wochenende lang zusammen Spaß zu haben, gemeinsam zu essen und natürlich zusammen zu spielen. Auf dem Programm stehen dabei Turniere auf aktuellen und älteren Nintendo-Konsolen, aber auch Community-Events, eine Tombola und ein besonderes Musikquiz haben ihren Platz im Programm! Zur Eröffnung am Freitagabend stellte sich daher der Vorstand samt seiner zahlreichen Helfer – diesmal mit eigens vorab kreierten NCON-Shirts – offiziell vor, hieß Neulinge sowie bekannte Gesichter willkommen und stellte das Programm des Wochenendes und die Ansprechpartner für die einzelnen Programmpunkte vor: Ein Games-Marathon im Partnermodus, ein groß ausgelegtes *Mario Tennis Aces*-Turnier auf der Nintendo Switch sowie zwei verschiedene Turnierformate zu *Mario Kart: Double Dash!!* auf dem Gamecube sollten einen Anreiz bieten, das eigene Können mit dem anderer Teilnehmer zu messen.

Eingeläutet wurde das gemeinsame Spielen fast schon traditionell vom Games-Marathon am Freitagabend. Diesmal jedoch, anders als bisher, im Partnermodus. Von mehr als 20 angemeldeten Teams schlugen sich am Ende Andre H. alias Giant und Martin (Maddy) am besten und trugen den Sieg davon. Am Samstag ging es nach einem ausgiebigen, im Preis inbegriffenen Frühstück und der Mitgliederversammlung weiter mit dem groß ausgelegten Turnier des Wochenendes: *Mario Tennis Aces* für Switch im Einzelmodus. Hier entwickelten sich heiß umkämpfte Partien, die gegen Ende ein eigener Zuschauermagnet wurden und aus denen Michael B. (RealMIB) vor Carsten R. (Ditsche) und wiederum Andre H. (Giant) als Bestplatzierte hervorgingen. Gegen Abend kam dann das Highlight der diesjährigen Veranstaltung: Das Familienduell! Ganz wie in der gleichnamigen Fernsehshow konnten sich hier Bekannte oder auch Interessierte zu einer fünfköpfigen Familie zusammentun und wurden im Laufe des Samstags vom Organisator Ditsche einzeln zur Vorausscheidung zur Seite genommen. Hier galt es, in „100 Leute haben wir gefragt“ als Team möglichst viele Punkte zu sammeln. Die vier besten Teams wurden dann am Abend live auf die Bühne gerufen und traten gegeneinander in Halbfinalen und im Finale an. Die Fragen drehten sich sowohl um allgemeine Themen als auch um das Nintendo-Universum. Ditsche befragte dafür bereits im Vorfeld der Veranstaltung eingefleischte Nintendo-Experten in diversen Foren und Communities. Als Sieger ging am Ende Familie Flodder bestehend aus den Teilnehmern Waabi, Satrix, Tsubasa, Vater Unser und Joker1000 vom Feld. Am späteren Abend folgte dann noch das traditionelle *Mario Kart: Double Dash!!*-Team-Turnier. Im Fun-Turnier konnten Robin C. (Robin) sowie Alex D. (WEC Alex) alle hinter sich lassen, bei den Profis siegte einmal mehr Andre H. (Giant) mit Partner Chris B. (Chris).

Den perfekten Ausklang eines Wochenendes voller Spaß und mit wenig Schlaf bot am Sonntag das alljährliche Musik- und Bilderquiz rund um Videospiele. Als Meister all dieser Disziplinen konnte sich hier am Ende Janek (McJey) die Siegermedaille sichern. Alle Bestplatzierten der jeweiligen Turniere erhielten zudem von Nintendo und weiteren Sponsoren gestiftete Preise, deren Anzahl jährlich so groß ist, dass zudem noch eine abschließende Tombola veranstaltet wird. Hier kann man für einen kleinen Preis Lose kaufen, um den Verein zu unterstützen, mit der Chance, mehrere tolle Sachpreise wie etwa Merchandise, Games oder als Hauptpreis gar eine Konsole wie die Nintendo Switch abzustauben. Abseits der ganzen Events bietet die NCON jedes Jahr jedoch auch die Gelegenheit, in kleineren Gruppen zusammenzusitzen, an mitgebrachten Geräten miteinander zu spielen, sich auszutauschen und anderen Teilnehmern näherzukommen.

Vor diesem Hintergrund ist jeder herzlich eingeladen, sich auf der Seite des Vereins umzuschauen sowie dem dort vorzufindenden Link zum Discord-Server oder zur Facebook-Seite zu folgen, mit den Teilnehmern in Kontakt zu treten und im besten Falle bald einer der zwei großen jährlich stattfindenden Conventions beizuwohnen, um Teil dieser einzigartigen Community zu werden. Mehr denn je kann man das Fazit des letzten Jahres an dieser Stelle nur wiederholen: Wer meint, Gamer seien unkommunikativ und verschlossen, wird auf diesen Veranstaltungen, nicht zuletzt dank der Arbeit des Vereins aber auch natürlich eines jeden einzelnen Teilnehmers, eines Besseren belehrt! Weitere Infos zum Verein und Event findet ihr auch unter ncon.org und facebook.de/nconverein.

## GEMÄLDE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich lese euer Magazin schon des Längeren und da hab ich mir gedacht, ich schicke euch mal ein Bild! Es ist von meiner Leinwand, die ich selbst gemalt habe. Das Bild ist 100 mal 120 Zentimeter groß und zeigt Link aus *The Legend of Zelda*. Es ist mit Acryl gemalt und vielen anderen Farben. Macht weiter so mit eurem Magazin, die nächste Zeitung werde ich mir auf jeden Fall holen! :-) Ansonsten wünsch ich euch

N-ZONE-Leser und Youtuber Lucky Jero hat sich mit seiner Barfuß-Mod von Kirby in *Super Smash Bros.* für Wii U einen Namen in der Modding-Szene gemacht.

noch einen schönen Tag und Gruß an alle N-ZONE-Leser. Mit freundlichen Grüßen,

**Ricardo H.**

**N-ZONE: Wow, Ricardo, in dir steckt ja ein echter Künstler! Wir sind von deinem Gemälde begeistert und zum x-ten Male erstaunt, wie viele künstlerisch begabte Nintendo-Fans sich doch unter unseren Lesern befinden. Johannes würde sich das Gemälde liebend gerne in seine neue Wohnung hängen, keine Frage. ;-)**

## SD-KARTEN

Hallo Johannes,
ich habe mal eine Frage und zwar: Weißt du, welche Micro-SD-Karten man mit der Switch benutzen kann? Bei Nintendo steht ja: Micro-SD, Micro-SDXC und Micro-SDHC. Aber ich finde da nichts von der unterstützten Größe. Ich bin noch von Wii und 3DS ein gebranntes Kind, weil da manche Größen gar nicht unterstützt wurden! Ist das bei der Switch anders? Also wenn ich mir zum Beispiel eine Speicherkarte mit 128 GB hole, funktioniert die dann auch? Ich bin nämlich einer von diesen Leuten, die ihre Spiele nur noch im eShop runterladen. Wäre schön, wenn ihr da irgendwelche Infos hättet. :-)

**Frank F.**

**JOHANNES: Hi Frank, na dann will ich dir doch mal flott helfen. Die unterstützten Micro-SD-Formate hast du schon ganz richtig aufgezählt. Was die Größe anbelangt, kann die Switch mit Speicherkarten bis zu einer Größe von 2 TB umgehen. Aktuell gibt es noch gar keine Micro-SDs in dieser Größe für Endverbraucher zu kaufen, daher ist die folgende Regel simpel: Solange es sich um eine Micro-SD-Karte nach dem Format SD/SDXC/SDHC handelt, kannst du zu jeder verfügbaren Speichergröße greifen, die dir über den Weg läuft. Mittlerweile liegen selbst 400-GB-Karten preislich deutlich unter 100 Euro, daher wärst du mit einer solchen als Download-Spieler sicher gut beraten, denn da passt so einiges an Spielen drauf. 128 GB sind nämlich schneller voll, als man denkt, das kann ich dir aus eigener leidvoller Erfahrung berichten. ;-)**

## JAPANO

Konnichiwa liebe N-ZONE-Redaktion und -Leser!
Ich heiße Sven, bin 28 Jahre alt und Nintendo-Gamer seit der N64-Zeit. Meiner Meinung nach kann man sagen, dass sich Nintendo und euer Magazin sehr gut weiterentwickelt haben. Als großer Nintendo- und Xbox-Fan versuche ich auch, Japanisch zu lernen, und mindestens ein Mal nach Japan zu reisen. Das liegt daran, dass ich lieber die japanischen Versionen der Games spiele. Außerdem mache ich leidenschaftlich gerne Fotos von Pokémon und Games, die mir gefallen. Ein paar dieser Fotos habe ich euch zukommen lassen und hoffe, ihr druckt sie ab. Zusätzlich könnt ihr ja mal auf meinem Instagram-Profil „Himmeldragon" vorbeischauen, um mehr davon zu sehen. Man sieht sich und danke für all eure Ideen, Infos und mehr! Ich bin oft erstaunt, was ihr so alles macht! Euer,

**Sven S.**

**N-ZONE: Hi Sven! Vielen Dank für deinen netten Beitrag und die hübschen Fotos. Sieht gut aus, was du da so machst. Immer weiter so! :-)**

Leser Ricardo hat unser liebstes Spitzohr auf einer Leinwand verewigt und lässt uns an seiner Kunstfertigkeit teilhaben. Vielen Dank für Brief und Bild!

## SHINY-HUNTER

Sehr geehrtes N-ZONE-Team und sehr geehrte Leserschaft,
im Internet kennen mich manche als „LuckyJero“ oder auch einfach nur kurz als „Jero“. Ich bin 25 Jahre alt und ein begeisterter Nintendo-Fan. Die Schwerpunkte meiner Internetpräsenz drehen sich zum einen um schillernde Pokémon, zum anderen um Modding, vor allem im *Super Smash Bros.*-Bereich. Darüber möchte ich euch gerne etwas erzählen. Begonnen habe ich im Jahr 2012, damals versuchte ich mich an Let's Plays, was auch die ersten zwei Jahre soweit positiv verlief. In dieser Zeit sind jedoch auch viele Dinge passiert, die mir eine neue Richtung für Youtube gegeben haben.

Darunter zählen vor allem auch zwei folgende Vorfälle: Ein schillerndes Traumato in *Pokémon Blattgrüne Edition* und ein schillerndes Lichtel in *Pokémon Schwarze Edition 2*. Diese Pokémon-Art war in den früheren Generationen nur sehr schwer zu bekommen und Leute investierten Wochen, Monate, gar Jahre, um ein schillerndes Pokémon zu finden. Die Chance war damals 1 zu 8192, was prozentual 0.0122% entspricht. Wahnsinn! „Was für ein Gefühl! Ein äußerst seltenes Pokemon!“ Das waren meine ersten Gedanken und Impulse! Ich entschied mich also dazu, ein Shiny-Hunter zu werden! Es hat mit einer simplen Webcam und einem Headset begonnen und mein erstes Ziel war, ein schillerndes Groudon zu finden.

Aktuell beschäftige ich mich intensiv damit, ein schillerndes Jirachi aus einem Ei in *Pokémon Blattgrüne Edition* zu brüten. Mit Hilfe des sogenannten „Pomeg-Berry-Glitch“ kann ein gewöhnliches Pokémon-Ei in der Pension zu jedem Pokémon umgeschrieben werden. Die Umsetzung ist jedoch kompliziert und zeitaufwendig. Ich habe einen Speicherstand bereitgestellt, damit jeder die Chance hat, ein schillerndes Jirachi zu finden. Bringt jedoch viel Geduld mit euch: die Wahrscheinlichkeit ist nach wie vor 1 zu 8192! Aktuell bin ich bei 9130 geprüften Jirachi-Eiern (mit den wilden Pokémon, die auch ein Shiny sein können, sogar nochmal das doppelte!). Ich hoffe doch sehr, dass ich bald Erfolg habe … Mittlerweile besitze ich zwei 3DS-Modelle, die eine integrierte Capture-Card besitzen und ein Standmikrofon, um eine hervorragende Qualität bieten zu können. Mit der Zeit habe ich auch auf Youtube viele neue Inspirationen entdeckt, die nicht nur auf das Shiny-Hunting begrenzt sind: Videoanleitungen entwerfen, Unpacking von Pokémonkarten-Booster-Packs und auch Modding sind in meinen Kanal eingeflossen.

Nach einiger Zeit wurde ich außerdem auf das „Sm4sh-Modding“ aufmerksam gemacht. Es hat mit simplen Umfärbungen der Kostüme (Texture-Editing) begonnen und mit komplexeren Bearbeitungen des Charakters geendet. Bekannte Mods waren unter anderem „Fierce Deity Toon Link“ (angelehnt an die damalige „Fierce Deity Toon Link“-Mod in *Brawl*), einige Bewohner-Kostüme und mein absolutes Meisterwerk „Barefoot Kirby“: ein Kirby mit menschlichen Füßen! Die Kirby-Mod war ein solcher Durchbruch, dass er viral ging und sogar in verschiedenen Magazinen, wie *Kotaku* oder *Pastemagazine* präsentiert wurde. Leute waren für ihr komplettes Leben verstört und haben seither ein neues Bild von Kirby. Ein Schaden ist entstanden, der vergeben, aber nie wieder vergessen werden kann. :-P

Sollte es bald auch möglich sein, das neue *Super Smash. Bros Ultimate* zu modden, werde ich selbstverständlich auch da die Techniken neu erlernen und ein Modder werden! Mit weniger Füßen … vielleicht. Ihr könnt euch schon darauf freuen, meine neuen Ideen auf Youtube zu sehen! Ich bin sehr gespannt auf die Zukunft der Nintendo Switch, deren Spiele und die weiteren Konsolen! Auch ein kleines Feedback gibt es von mir bezüglich der neuen *Pokémon*-Spiele: Leider gehöre ich nicht zu den begeisterten Fans, da sie mich durch die neuen Features und Änderungen nur wenig ansprechen. Nennt mich einen Nostalgiker, aber ich vermisse hauptsächlich die klassischen wilden Pokémon-Kämpfe und auch viele andere Dinge, die in den neuen *Pokémon*-Spielen entfernt wurden! Dafür warte ich aber sehr gespannt auf eine ausgezeichnete Einführung der 8. Pokémon-Generation und die lang ersehnten Sinnoh-Remakes mit moderner Grafik! Liebe Grüße,

**Lucky Jero**

**N-ZONE: Hi Jero und herzlichen Dank für diesen ausführlichen Einblick in dein Schaffen. Wir haben uns mal durch ein paar deiner Youtube-Videos geklickt und deinen Kanal angeschaut. Da ist ja einiges geboten! Weiter so und wie schon so oft die Feststellung: Wahnsinn, welch engagierte Fans sich unter den N-ZONE-Lesern befinden! :-)**

Sybille K. zeigt ihre Amiibo-Versionen der Fan-Kultfiguren Bowsette und Boosette, welche getrost auf buhlende Männer verzichten können.

**SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:** johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
**ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:** Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

# SUPER SMASH BROS. – UNSERE DLC-WÜNSCHE

Das wohl wichtigste Switch-Spiel des Jahres ist erschienen und kommt mit einer Fülle an enthaltenen Kämpfern daher. Aber wir sind gierig und wollen mehr, mehr, mehr! Doch wen genau?

**LUKAS:** Nun, Katha, *Super Smah Bros. Ultimate* ist endlich erschienen und bringt die spaßigen Nintendo-Keilereien auf die Nintendo Switch. Einer der primären Selling Points des Spiels ist die Tatsache, dass sämtliche jemals in den Vorgängern enthaltenen Kämpfer wieder mit dabei sind – plus eine ordentliche Anzahl neuer Recken. Aber weil der Mensch ein unzufriedenes Wesen ist und Nintendo bereits angekündigt hat, dass insgesamt fünf neue DLC-Kämpfer im Laufe des nächsten Jahres auf uns zukommen (sechs mit Piranhapflanze), stelle ich mir die Frage, welche das sein werden. Außerdem habe ich natürlich auch einige Wünsche, unabhängig davon, wie realistisch sie sind. Fangen wir mal mit den Vorhersagen an. Ich rechne mit einem Pokémon der kommenden Generation, welches gleichzeitig mit den nächsten Serienteilen im November 2019 erscheint. Als Drittthersteller-Vertreter kann ich mir Rayman sehr gut vorstellen. Damit all die Fan-Schreie endlich verstummen, denke ich, dass Geno aus *Super Mario RPG* seine triumphale Rückkehr feiern wird. Außerdem ist meiner Meinung nach ein *ARMS*-Kämpfer unausweichlich. Bei Nummer 5 muss ich überlegen. Hmmmm … Steve aus *Minecraft* vielleicht? Was meinst du?

**KATHA:** Solange es nicht noch mehr *Fire Emblem*-Recken werden, bin ich mit allem zufrieden – selbst auf Solaire aus *Dark Souls* verzichte ich gerne, einen weiteren Schwertkämpfer brauche ich wirklich nicht. Persönlich wünsche ich mir seit längerer Zeit Isaac aus *The Binding of Isaac*, nicht nur weil ich das Spiel liebe, sondern auch weil ich glaube, dass man ein interessantes Move-Set einbauen könnte. Für realistisch halte ich Isaac als DLC-Inhalt aber nicht. Steve aus *Minecraft* ist gar nicht so abwegig, immerhin hat Microsoft neben den gekauften Rare-Figuren nicht so viele Charaktere, die sich für *Smash* eignen – einen Master Chief oder einen *Gears of War*-Soldaten sehe ich nicht im zukünftigen Roster. Ebenfalls eher unwahrscheinlich, aber eine schöne Erweiterung wäre meiner Ansicht nach auch Amaterasu aus dem Klassiker *Okami*. Der Titel wurde ja in der HD-Fassung erst in diesem Jahr neu für die Switch aufgelegt! Auch hier könnte ich mir ein spannendes Move-Set vorstellen, vielleicht sogar mit Begleiter Issun als Unterstützung?

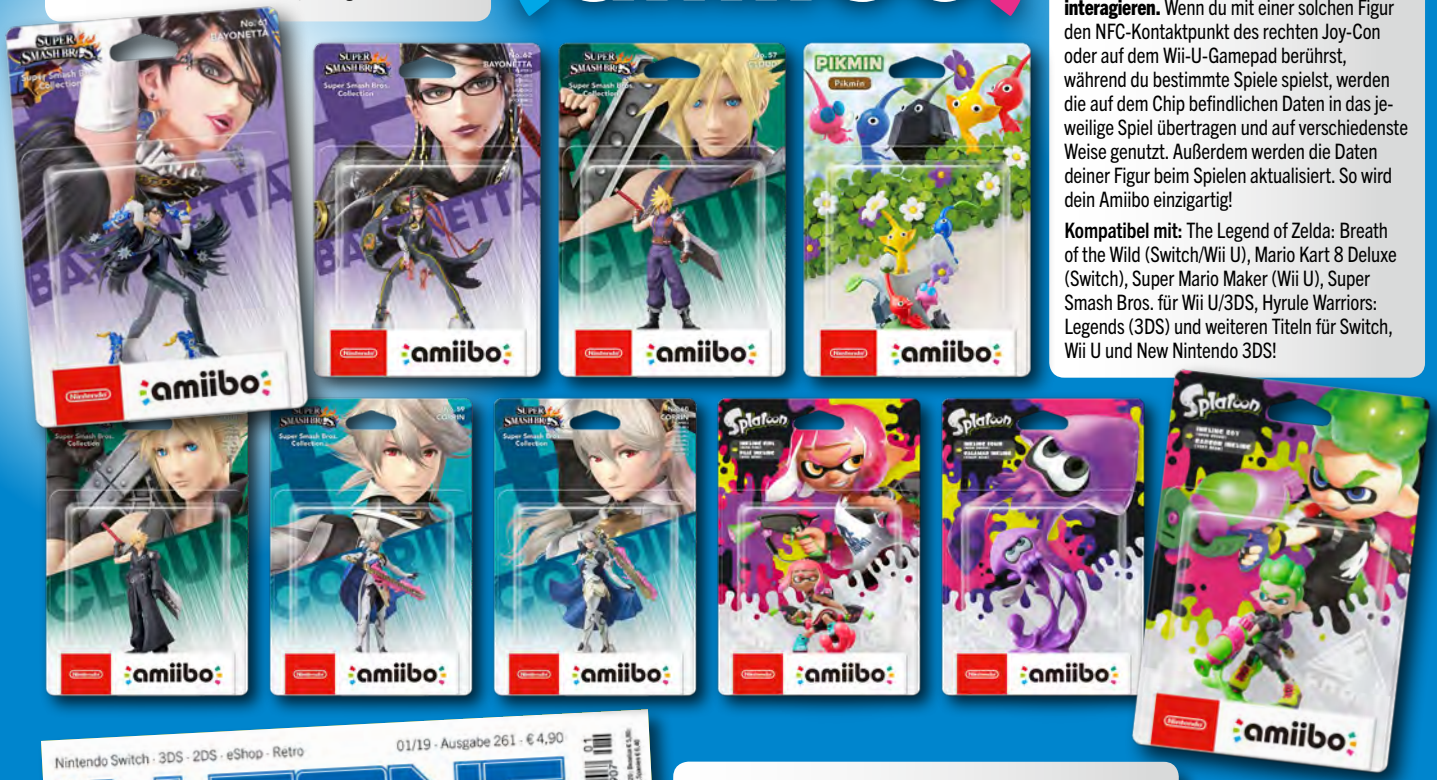
**LUKAS:** Amaterasu fände ich auch toll! Aber was meine Top 5 derjenigen Figuren angeht, die ich mir für *Smash* wünsche, platziere ich sie nicht darunter. Meinen absoluten Favoriten hast du jedoch auch schon erwähnt: Ich hoffe auf Banjo und Kazooie! Da Nintendo und Microsoft sich in den letzten Jahren gefühlt ziemlich gut verstehen, halte ich das sogar für zwar nicht unbedingt realistisch, aber immerhin möglich. Außerdem plädiere ich seit jeher dafür, einen Tetris-Stein als Kämpfer in das Spiel zu bringen. Ich weiß nicht, wie man es machen würde, ich verlange es nur! Klasse fände ich es, wenn Leon S. Kennedy aus *Resident Evil* es ins Spiel schaffen würde, gerne mit Chris Redfield als Echo-Fighter. Dass sich auch solche „realistischen" Figuren umsetzen lassen, hat Solid Snake ja schon bewiesen. Und wenn dann noch der Prinz aus *Prince of Persia* und Shantae dabei sind, bin ich endgültig wunschlos glücklich.

**KATHA:** Der Tetris-Stein ist wirklich eine tolle Idee! Für *Super Smash Bros.* ist eigentlich keine Figur zu absurd und gerade die unkonventionellen Charaktere machen oft den meisten Spaß beim Spielen. Da fällt mir noch jemand ein, den ich gerne im *Smash*-Team sehen würde: Madeline aus dem Indie-Hit *Celeste*! Oder Meat Boy aus dem Kult-Platformer *Super Meat Boy*! Auf jeden Fall ist anhand unserer langen Wunschliste wunderbar zu erkennen, dass es noch viele potenzielle Kandidaten als Kampfteilnehmer gibt. Auch beim nächsten Teil von *Super Smash Bros.* (der so gut wie sicher kommen wird) kann Nintendo also aus dem Vollen schöpfen. Und sollte der Vorrat an virtuellen Videospielhelden jemals zur Neige gehen – es gibt ja bei Nintendo auch ein paar ziemlich reale Charakterköpfe wie Reggie Fils-Aimé oder Shigeru Miyamoto …

# Tolle Prämien im Shop!

## NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht




**Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.** Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

**Kompatibel mit:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

## ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

# shop.computec.de/nzone

# AUSGABE 02/2019
## ab 16.01.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

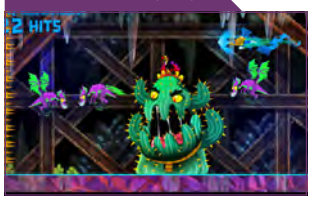
### NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE (Test)

**Wie einige andere Wii-U-Hits findet nun auch *New Super Mario Bros. U* in einer erweiterten Fassung seinen Weg auf die Switch. Wir prüfen, ob's noch Spaß macht.**

### SPIELE DES JAHRES 2018 (Special)

**In einem großen Special beleuchten wir die besten Spiele des vergangenen Jahres für Switch und 3DS und verraten euch zudem unsere persönlichen Spiele-Highlights.**

### GUACAMELEE! 2 (Test)




**Das verrückte Metroidvania im mexikanischen Setting bekommt einen ebenso verrückten Nachfolger. Aber ist der gut?**

### POKÉMON: LET'S GO! (Service)

**Natürlich setzen wir unsere Komplettlösung zu *Pokémon: Let's Go!* nächsten Monat mit vielen hilfreichen Tipps fort.**


## Games TV 24:
## Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!


Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.



## IMPRESSUM


CMG
Computec Media Group

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG**
**Verleger Jürg Marquard**

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

**Geschäftsführer** Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion** Johannes Gehrling, Lukas Schmid

**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Andreas Altenheimer, Marc Brehme, Ebru Cebeci, Matthias Dammes, Eugen Günter, Benjamin Kegel, Christoph Kraus, Katharina Pache, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Lena Simmerl, Cosima Staneker

**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk

**Layout** Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

**Layoutkoordination** Albert Kraus
**Titelgestaltung** Matthias Schöffel

**Vertrieb/Abonnement** Werner Spachmüller (Ltg.)
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.)
**Produktion** Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

**www.n-zone.de**

**Head of Online** Christian Müller
**SEO/Produktmanagement** Stefan Wölfel
**Redaktion** Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
**Webdesign** Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Verantwortlich für den Anzeigenteil**
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

**Head of Digital Sales**
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Anzeigenberatung Online**
Weischer Online GmbH, Elsberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

**Anzeigendisposition** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

**Abonnement**
**http://shop.n-zone.de**

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
**Post-Adresse:**
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

**ISSN/Vertriebskennzeichen:** ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
**Vertrieb und Einzelverkauf:** DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
**Druck:** LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

**Einsendungen, Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA GROUP

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
**Ungarn:** JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

# Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

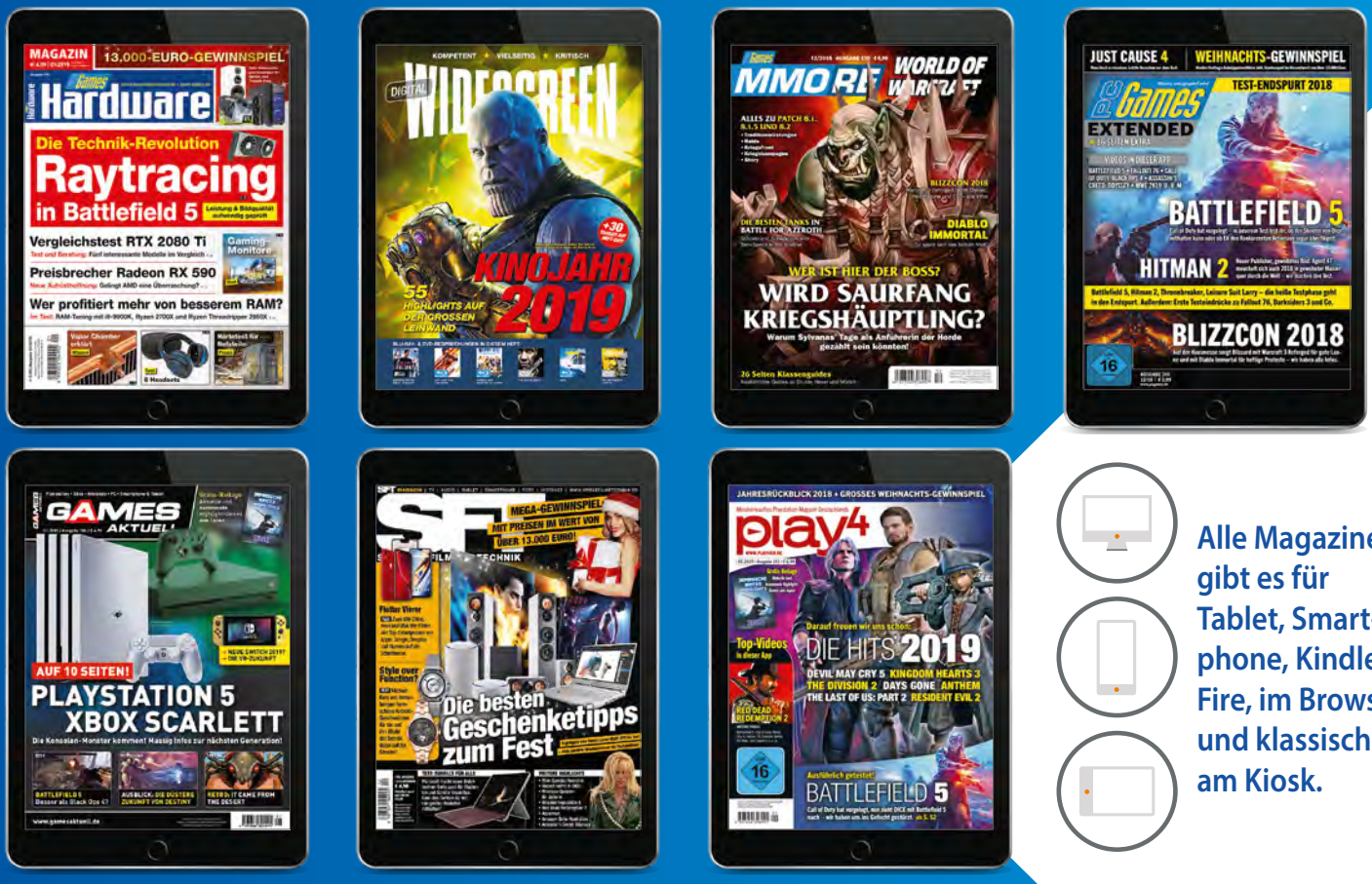
**N-ZONE gibt es in allen Variationen:**

**Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.**

**Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.**

---

## Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?




Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

## shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

© 2018 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

nickelodeon

YouTube